

EXCALIBUR

29 Kč • 33 SK • \$3 U.S.

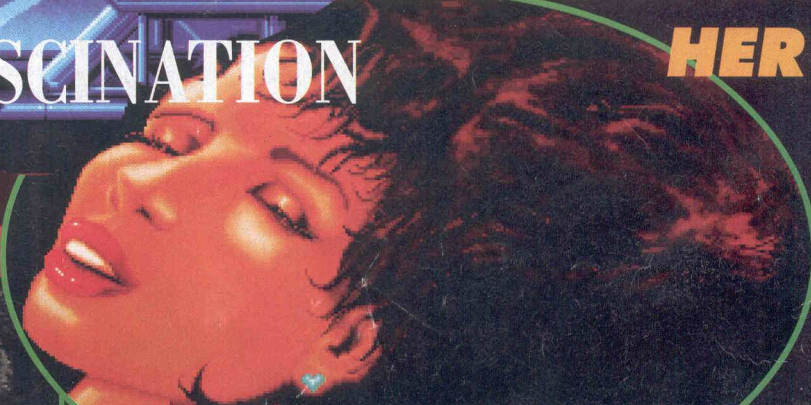
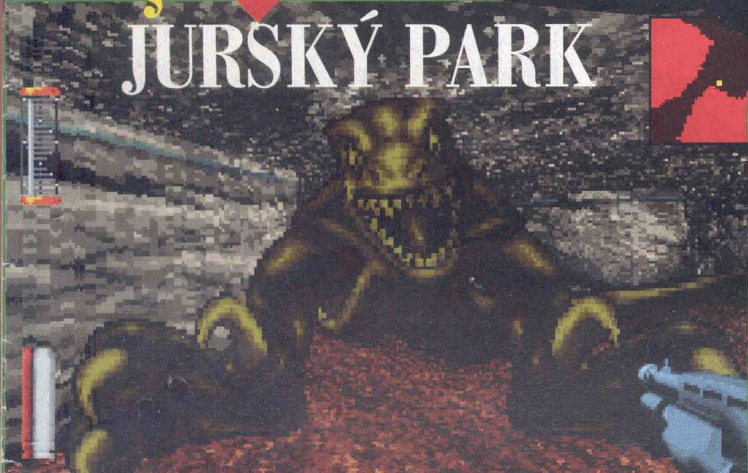
JUBILEJNÍ
prosince 1993



FASCINATION

ČASOPIS
POČÍTAČOVÝCH
HER

JURSKÝ PARK

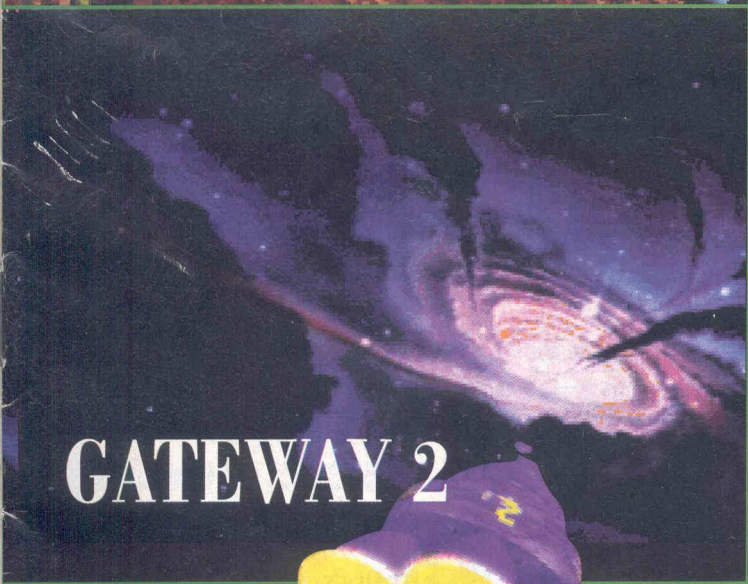


My lord King, look
upon your stronghold,
Camelot. By strength of
spirit, skill of sword
and quickness of mind,
you have built a
kingdom that could
live in legends.



CONQUEST OF CAMELOT

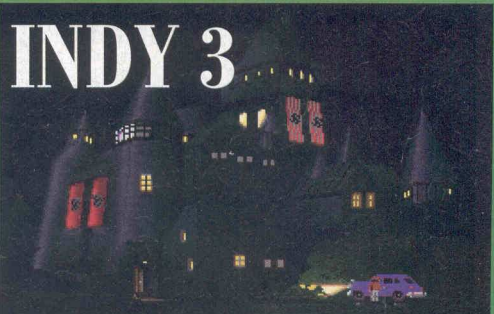
GATEWAY 2



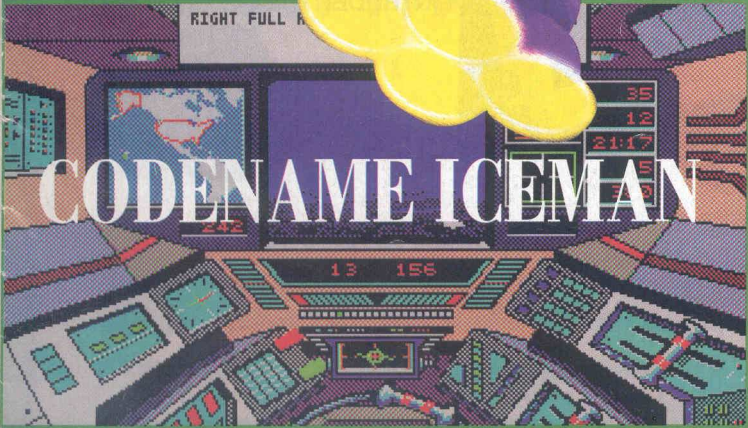
SOCCER KID

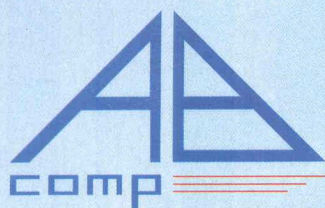


INDY 3



CODENAME ICEMAN

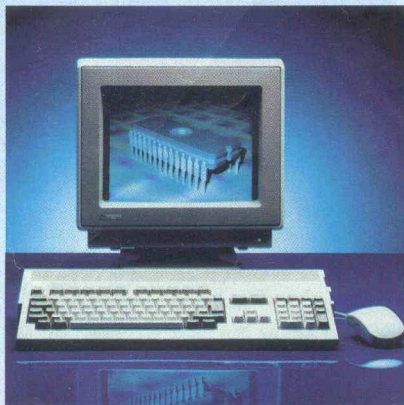




A-B-Comp a.s.



NINTENDO 866.-Kč
STARFIGHTER 2W QS-149



Amiga 1200



SEGA 400.-Kč
STARFIGHTER 3 QS-171



MULTI 866.-Kč
INTRUDER 1 QS-149

NINTENDO 766.-Kč
INTRUDER 2 QS-148

SEGA 939.-Kč
INTRUDER 3 QS-150

IBM 866.-Kč
INTRUDER 5 QS-146



MULTI 999.-Kč
AVIATOR 1 QS-155

NINTENDO 899.-Kč
AVIATOR 2 QS-153

SEGA 1066.-Kč
AVIATOR 3 QS-156

IBM 984.-Kč
AVIATOR 5 QS-151



IBM 400.-Kč
WARRIOR 5 QS-123



MULTI 225.-Kč
APACHE 1 QS-131



IBM 326.-Kč
JOYSTICK QS-113



MULTI 326.-Kč
FLIGHTGRIP 1 QS-129F



IBM 326.-Kč
WARRIOR 6 QS-133



MULTI 326.-Kč
MAVERICK 1 QS-128F

IBM 886.-Kč
INTRUDER 6 QS-147



IBM 3996.-Kč
SOUND MACHINE QS-803

A-B-Comp a.s.

Veverkova 28
170 00 PRAHA 7

tel: 02/ 37 77 01-2
37 77 80-1
fax: 02/ 38 24 90

Prodejna

Po-Pá 9⁰⁰-18⁰⁰ hodin
So 9⁰⁰-12⁰⁰ hodin

**VÁNOČNÍ
NABÍDKA**

Presto.CS
COMPUTER

NEJNÍŽŠÍ CENY

Commodore

Commodore 64 3.444,-Kč
8 bit, 64 KB

Komplet: Commodore 64 5.890,-Kč
disketová jednotka

Amiga 500 8.290,-Kč
16 bit, 512 KB, 7 MHz, FDD 3,5", myš

Amiga 600 8.420,-Kč
16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

Amiga 600 HD 30 12.400,-Kč
16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

Amiga 1200 14.280,-Kč
32 bit, 2 MB, 14 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

Amiga CD 32 14.900,-Kč

Amiga 4000, Amiga 1200 s HD

Informujte se o aktuálních cenách.

C 1084 S 9.590,-Kč
monitor

C 1942 13.690,-Kč
monitor pro A 1200

VC 1541 2.500,-Kč
disketová jednotka

VC 1530 770,-Kč
magnetofon

Diskety 3,5" DD 149,-Kč

Diskety 3,5" DD BASF 219,-Kč

Diskety 5,25" DD BASF 99,-Kč

Diskety 3,5" HD 225,-Kč

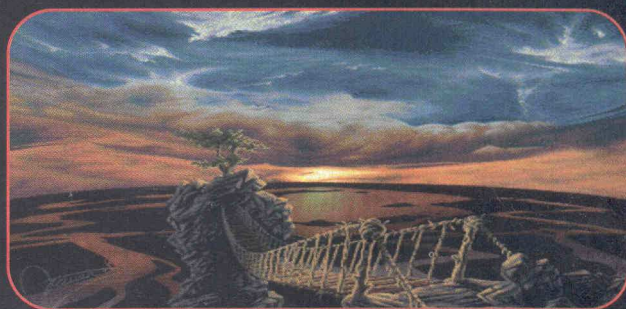
Joystick SV 119 až SV 227
od 149,-Kč

Hry a software

Speciální nabídka:

Amiga 500 plus
7.990,-Kč

Ceny včetně DPH



prodejna: PO - PÁ 10⁰⁰ - 18³⁰, SO 9⁰⁰ - 12⁰⁰
Polská 15, Praha 2
TEL. 02/627 52 50
(metro nám. Jiřího z Poděbrad)



Amiga 600

1 ROK ZÁRUKA

Obchodníkům výrazné slevy
Při nákupu nad 5000,- Kč
joystick nebo diskety ZDARMA

ZBOŽÍ ZASÍLÁME I NA DOBÍRKU
POŠTOVNÉ NEÚČTUJEME OD 2 000Kč VÝŠE
KONTAKTY: TEL. 02/627 52 50
825 74 84
TEL./FAX. 02/791 60 18



Informujte se o aktuálních cenách.

PŘEDVÁNOČNÍ NABÍDKA FIRMY JRC

Super nabídka pro hráče

komplet **ATARI 800 XE**
s magnetofonem **XC 12 TURBO**

velké množství her na kazetách (14 kazet)

zásuvný modul **VISICOPY III**

- zavaděč TURBO 2000 a Universal Turbo, kopírák, kompresor, konvektor.

zásuvný modul **TOOL BOX III**

- VISICOPY III, TT DOS, TM 2304, Čapek, TBasic, ATMAS II, Turbo-binar copy

hry v zásuvných modulech



Kč 4.260,-

á Kč 100,-

Kč 330,-

Kč 690,-

Kč 130,-

výukové programy, textový editor, účetnictví, kreslicí programy, hry a jiné doplňky

NABÍDKA pro muzikanty

ATARI 1040 STE

Kč 14.290,-

ATARI FALCON 030,

Kč 45.990,-

nový multimediální počítač ATARI, 4 MB RAM, 80 MB HD



Komplet **COMMODORE C 64**
s magnetofonem **DR 1530**

Kč 4.680,-

Disketová jednotka 1541

Kč 2.590,-

velké množství her na kazetách (20 kazet)
na disketách (115 disků)

á Kč 100,-

á Kč 50,-

zásuvný modul **EXPERT C 401**

Kč 390,-

- TURBO JRC (TURBO 250 aj.) a program na nastavení hlavy

zásuvný modul **EXPERT C 310**

Kč 590,-

- TURBO JRC, Hlavostav, Turbo D, ovladač pro plotter,
Monitor, KOPR, REVIZOR

hry v zásuvných modelech

Kč 150,-

výukové programy, hry, textový editor, adresář,
diář aj. doplňky

Super nabídka

AMIGA 600
AMIGA 1200

Kč 8.590,-

Kč 14.590,-



Boxy od firmy **SUNNYLINE**, Diskety **FUJI**, **MAXELL**, joysticky **QuickShot**, tiskárny **EPSON**

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354 979, fax. 521 258
po-pá 10⁰⁰ až 18⁰⁰

PC SHOP

Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax. 242 286 40
po-so 9⁰⁰ až 18⁰⁰

CONSUL

Pálenická 28
323 17 Plzeň
tel. 019/523 721

BONO Computer

Hlavná 134
080 01 Prešov

BONO v Od DAGROV

Štúrova 1
040 18 Košice

BONO kancelář

tel. 095/760429
fax. 095/760400

Firma JRC je tu pro Vás

HIT PARÁDA

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače. Pište, jinak se nám poradí nebude měnit.

- 1 BETRAYAL AT KRONDOR, Dynamix, (EX 19)
- 2 LANDS OF LORE, Westwood studios, (EX 19)
- (2) WING COMMANDER II, Origin, (EX 16)
- 4 DAY OF THE TENTACLE, Lucasfilm games, (EX 19)
- 5 EYE OF THE BEHOLDER III,SSI, (EX 18)
- 6 DUNE II, Virgin Games, (EX 16)
- 7 DOGFIGHT, Microprose, (EX 19)
- (4) ALONE IN THE DARK, Infogrames, (EX 15)
- 9 ISHAR II, Silmarills, (EX 19)
- 10 LEGACY, Microprose, (EX 18)

- (3) LIONHEART, Thalio, (EX 16)
- (5) DESERT STRIKE, Electronic Arts, (EX 18)
- 3 DUNE II, Virgin Games, (EX 16)
- (2) PROJECT-X, Team17, (EX 13)
- 5 STREET FIGHTER II, US GOLD, (EX 16)
- (4) LEMMINGS II, Psygnosis, (EX 16)
- 7 SYNDICATE, Bullfrog
- 8 ISHAR II, Silmarills, (EX 19)
- 9 WAR IN THE GULF, Empire, (EX 19)
- 10 CHUCH ROCK II, Core, (EX 18)

- (1) POWERMONGER, Bullfrog, (EX 3)
- (2) GOBLIINS II, Tomahawk, (EX 16)
- (3) PACIFIC ISLANDS, Empire, (EX 13)
- (4) RAILROAD TYCOON, Microprose, (EX 8)
- 5 LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin, (EX 13)
- (6) FORMULA ONE GRAND PRIX, Microprose, (EX 12)
- (7) VROOM, UBI Soft
- (8) CRAZY CARS III, Titus, (EX 16)
- 9 ANOTHER WORLD, Delphine software
- (10) LOTUS II, Gremlin, (EX 10)

- (1) MISJA, Avalon, (EX 12)
- (2) KARATEKA, Broderbund
- (3) FRED, Avalon
- (4) DRACONUS, Cognito
- (5) ZYBEX, Zeppelin
- (6) ACE OF ACES, Accolade, (EX 13)
- (7) TOMAHAWK, Digital Integration
- (8) SOLO FLIGHT, Microprose
- (9) LASERMANIA, Avalon
- (10) EIDOLON, Lucasfilm

- (1) ELITE, Firebird, (EX 1)
- (2) ELVIRA, Accolade, (EX 13)
- (3) EIDOLON, Lucasfilm, (EX 15)
- (4) TEST DRIVE II, Accolade
- (5) TURRICAN II, Rainbow Arts, (EX 6)
- (6) LAST NINJA III, System 3
- (7) MOONFALL, 21st Century Ent., (EX 16)
- (8) LOTUS E.T.C., Gremlin, (EX 1)
- (9) ELITE, Firebird, (EX 1)
- (10) ACE, Cascade Games, (EX 13)

SINCLAIR

- (1) SPACE CRUSADE, Gremlin, (EX 13)
- (2) HEROQUEST, Gremlin
- (3) DIZZY V, Code Masters
- (4) ROBOCOP 3, Ocean, (EX 11)
- (5) SUPERCARS, Gremlin, (EX 1)
- (6) MYTH, System 3
- (7) SWITCHBLADE, Gremlin, (EX 16)
- (8) TURRICAN, Rainbow Arts, (EX 5)
- (9) CABAL, Capcom
- (10) ADDAMS FAMILY, Ocean, (EX 14)

ENGINE II

- (1) NINJA SPIRIT
- (2) LEGEND OF HERO, (EX 16)
- (3) GUNHED, (EX 17)
- (4) FINAL MATCH TENNIS, (EX 16)
- (5) TIGER MISSION, (EX 17)
- (6) DEVIL'S CRASH, (EX 16)
- (7) THE FINAL LAP, (EX 16)
- (8) THE LOST SUNHEART, (EX 16)
- (9) DIN DON, (EX 17)
- (10) PC GENGINE II, (EX 17)

SEGA

- (1) SONIC, THE HEDGEHOG, (EX 16)
- (2) NHLPA HOCKEY
- (3) AFTERBURNER
- (4) GHOSTBUSTERS
- 5 RISKY WOODS
- (6) SWORD OF VERMILLION
- (7) DONALD DUCK
- (8) SUPER THUNDER BLADE
- (9) SONIC 2
- (10) STREETS OF RAGE 2

NINTENDO

- (1) STREET FIGHTER 2
- (2) ROBOCOP
- (3) SUPER SOCCER
- (4) LEMMINGS
- (5) MEGAMAN II
- (6) CONTRA
- (7) ADVENTURE ISLAND 2
- (8) SUPER MARIO WORLD
- (9) DOUBLE DRAGON
- (10) TOM & JERRY

EXCALIBUR

- 1 SIMON THE SORCERER, Adventure soft
- 2 THE RETURN TO ZORK, Infocom, (EX 20)
- 3 SHADOW CASTER, Electronic Arts
- 4 GATEWAY II, Legend Entertainment, (EX 20)
- 5 PRIVATEER, Origin
- 6 STRONGHOLD, SSI, (EX 19)
- 7 BAT II, UBI Soft, (EX 16)
- (7) ISHAR II, Silmarills, (EX 19)
- 9 JURASSIC PARK, Ocean
- 10 SEAL TEAM, Electronic Arts

EXCALIBUR č. 21 VYJDE 15. 12. 1993!

VÁŽENÍ ČTENÁŘI,

tak jsme tady zase s dalším vydáním vašeho časopisu. Doufáme, že jste si už zvykli na naše úvodníky, takže vás tento svůj existenci nijak nepřekvapí. Po pravdě řečeno, nebude obsahovat takové informace, které by vás mohly nějak zvlášť překvapit. Je to prostě jeden z řady nudných úvodníků. Pokud bychom měli shrnout naše dojmy z práce v tomto časopise, vypadá to, jako by se situace již stabilizovala - začínáme opět vycházet relativně pravidelně, počet stránek se ustálil na počtu 36 + 16, z čehož sice nemáme příliš velkou radost, ale nedá se nic dělat (viz dnešní dopisy), pokud jde o výtčity, kterými nás ne příliš často bombardujete, není v nich příliš zásadních, se kterými by se nedalo nic dělat - výhrady počítačových hráčů proti videohram jsme vyřešili tak, že jsme tuto rubriku v minulém čísle vypustili a ani v tomto čísle ji nevěnujeme tolik místa, žádostem o návody vyhovujeme jejich zvýšeným počtem v tomto čísle (nebojte se, příští číslo bude zase plné recenzí!) a problematiku pirátství a vaši neľibost nad naším opakováním nesouhlasu s kopírováním her jsme také vyřešili (opět dopisy). Zkrátka - všechno vypadá tak jak by mělo, k naší i vaší (téměř) plné spokojenosti. Tak to má být.

Pokud jde o toto číslo - až otočíte stránku - uvidíte sami. Čeká vás pár recenzí na novější hry - JURASSIC PARK, SOCCER KID, ve slíbené rozšířené návodové části se seznámíme s řešením her THE RETURN TO ZORK, GATEWAY II, LANDS OF LORE, podíváme se na starší, ale ještě nevydané návody na hry FASCINATION, CODENAME ICEMAN, CONQUEST OF CAMELOT. Čekají nás také velice rozsáhlé dopisy čtenářů, soutěže, úvahy atd.

Zkrátka - další EXCALIBUR leží před vámi - jen ho otevřít. Ať se vám líbí.

Vaše redakce

NOVÉ CENY PLOŠNÉ INZERCE!

Informujte se na tel./ fax: 66 71 02 68 / 29
nebo na adrese: P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.

Vše pro Vaše počítače
ZX Spectrum / Didaktik

- programové vybavení, uživatelské programy, hry i literatura
- vydáváme ZX magazín - specializovaný časopis
- hardware, tiskárny, spotřební materiál pro výpočetní techniku
- pište: PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem.
- prodejna: OD Labe, 2. patro, Ústí n/L, tel. (047)24201 kl. 262

OBSAH

RECENZE

Air Force Commander	8
Blastar	9
Blob	12
F17	13
Jurassic Park	6
Sim Life	7
Soccer Kid	10
YO! Joe!	11

NÁVODY

Codename Iceman	23
Conquest of Camelot	27
Dizzy	26
Enchanter	16 - 17
Fascination	22
Gateway II	24 - 25
Indy 3	18 - 19
Return to Zork	20 - 21

VIDEOHRY

Dopisy čtenářů k videohram	15
Super Engine	14
Aero Blaster	14
Formation Soccer	14
Ninja Warriors	14
Motorky	14
Parasol Stars - Bubble Bobble 3	14
P 47 - The Freedom Fighter	14

OSTATNÍ

Dopisy čtenářů	28 - 29
Polemika o kopírování	30
Předplatné	31
Soutěž A-B-Comp	15
Soutěž Dat Art	15
Úvaha - Larry	30

INZERCE

A-B-Comp, a.s.	2
Atlantida	13
JRC	4
PCP	31
Presto	3
Prington	32
Sunpronice CS	14
Rádková inzercie	30

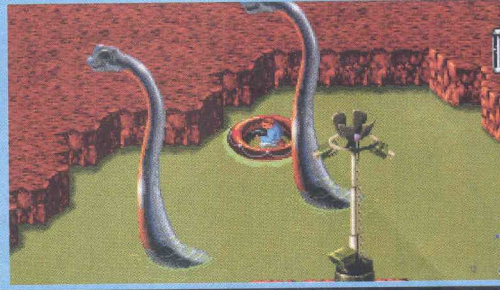
EXCALIBUR+

Abandoned Places II	+2
Lands of Lore	+1,+8

EXCALIBUR 20 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Martin Ludvík.

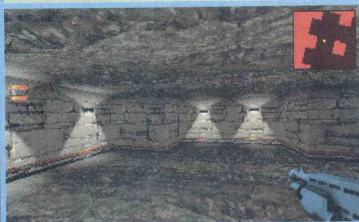
ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulf (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpt.Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Lukáš Hoyer (Luke). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvem poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MČ 47 129. ROZŠÍŘUJE: PNS a soukromí distributoři, PC-INFO a JRC. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánek s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Toto číslo vychází v listopadu 1993.



No vida, OCEAN se nám zase vrací. Po trochu delší pauze, kdy jsme se o jeho projektech v EXCALIBURU nezmínili, jelikož vůbec nestály za řeč. Tím větší máme radost, že se Ocean vrací mezi dobré parby, čímž vlastně dávám najevo to hlavní: Jurský park se líbil a líbil se hodně. Jak tomu již u filmových konverzí bývá, očekávali jsme tento projekt poněkud skepticky. Čekali jsme, že programátoři OCEANu narychlo splácají nějaký komerční patvar stejně jako tomu bylo u Smrtonosné zbraně, u Ramba a podobně. Věci se však mění a očekávání mohou být mylná. Právě tento případ uka-

JURSKÝ PARK

ti, nedělejte si iluze, že je Jurský park příliš hratelný. OCEAN obvykle dělá hry tak složité, že je lepší počkat na jakýkoliv čit nebo trénink, než se bezhlavě pouštět do něčeho, na čem si spíše zlomite joystick, než abyste dospěli ke zdárnému konci. Příjemným překvapením je na prvním



Opravdová atmosféra vzniká novým zpracováním světla a stínu (viz. obrázky), že vám všechno připadá až hmatatelně skutečné. V těchto podzemních misích až běhá mráz po zádech, když běháte temnými chodbami s puškou v ruce a do měkkého ticha se najednou vyříti obrovský dinosaur a ukousne vám hlavu. Chce to postřeh a pevné nervy. Teprve teď se zmíním o věcech, které mají obě části hry

Název hry: **JURSKÝ PARK**
Firma: OCEAN
Rok výroby: 1993
Typ hry: adventure
Obtížnost: vysoká
Na počítači: PC, ST, AMIGA

Originalita 80
Zábava 78
Prostředí 88
Grafika 90
Hudba 72
Efekty 81

EXCALIBUR verdikt: 81%

Poznámka: Ocean Strikes Back!



must power down the computer system to reset it and bring classic Park back on line.



spo-

zuje, že vycházejte z předpokladů se nevyplácí. Jurský Park OCEAN nejen neodflákl, ale totálně ho vypiplal hned v několika úrovních. Hra je totiž rozdělena do dvou hlavních úseků. Jedním je běhání v trojrozměrných krajinkách typu CHAOS ENGINE a plnění úkolů, druhým je řežba v hlavní roli, před kterou se WOLFENSTEIN může červenat studem. Zatímco grafika 3D chodičky se skvělému CHAOS ENGINE pouze vyrovná, ale podzemní prostory viděné v hlavní roli jsou oficiálním pohledem WOLFENSTEINa a vyrovnají se ukázkám z dlouho očekávaného DOMMU. Ruku na srdce, tohle jsem po

tem v ruce. Jeho protivníkem není pár dinosaurů, ale hned stáda ohavně havěti všeho druhu, kterých byste se nedočetli ani na kalkulačce (musí být ruská, jiné by to zvládly). Po pravdě řečeno, ani tento postup OCEANu příliš nevytýká, protože hra



místě započítání lidského rozumu jako položky nutné k dohrání hry. Chci říci, že hra není pouhým masakrem dinosaurů, ale často si i zapřemýšlíte jak utéci obřím Rexovi, jak rozbít stěnu, jak odemknout bunker, jak dostat dívku ze

stok, když se štítí výkalů, apod. Potěšil mne jednoduchý systém ovládání stávající pouze ze směru chůze a veledůležitých stěly. Popisy vašich misí spolu s mapami daných oblastí si můžete přečíst a prostudovat nalogováním do počítače, které jsou rozmístěny na elektrických sloupech. Potěšil také klasické sbírání a používání předmětů, kterých je sice poskrovnu, ale do atmosféry boje o přežití podněcují v hráči pocit inteligence rovné Homo Homo Sapiens. Nezapadáte si tedy jako robot s puškou, ale mazaný archeolog lovcí ztracené děti (a nepožirající je).

Hudba a zvuky jsou zapracovány jaksi do pozadí. Slyšíte spíše matný šum džungle s občasnými skřeky prehistorických zvířat namísto běžného bojového technotracku.



The password for this level is 3B5FB35C

JURASSIC PARK

roce braku od OCEANu nečekal. Stejně jako je tomu u hry, rozdělení pohled na zpracování do dvou částí - nejdříve se pustím do nadzemního prostředí hry. Zde vidíte postavku pod úhlem shora v totální 3D grafice. Procházíte džunglí, podzemními stokami, bunkrem, lezete po skalách, apod. Grafika je velmi variabilní a dokonale prokreslená, všude pobíhá spousta dinosaurů a dinosaurů, v džungli poletují pterodaktylové a mouchy, prostředí vypadá opravdu jursky. Je s podivem, že takováhle spousta animací spolu se scrolllováním všemi směry běží rychle i na pomalejších PCčkách (verzi na Amigu jsme ještě neviděli).

Podzemní labyrinty a střílečky WOLFENSTEINovského typu jsou viděny spíše systémem ULTIMY UNDERWORLD, přičemž grafika je jemnější a neskutečně rychlá.

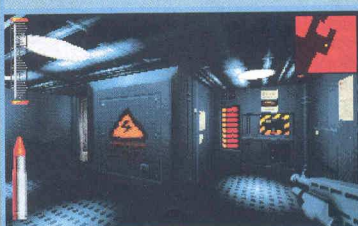


lečné - začnu příběhem. Pokud jste již kdy měli co do činění s firmou OCEAN, je vám již v tomto momentě jasné, že Jurský



park má jak s knihou, tak s filmem pramálo společného. Velké haló okolo kupování licence na tento jistě vydělečný projekt je jen prázdnou bublinou, která má informovat, kdo soubor vyhrál. Tato hra se svým předloham nepodobá v tolika různých aspektech, že se je ani nebudu snažit sepsat a seřadit. Stačí jen nadhodit, že hrdinou hry není mírný archeolog, ale hned Rambův pokrevní bratr s laserome-

přeci o něčem být musí a já už jsem příliš apatický, abych se naoko tvářil, že jsem si na takovéto hanění předlohy nezvykl. Pointa hry se sice od filmu i od knihy liší, avšak špatná není, do toho má opravdu daleko. Ve filmu odvážný archeolog zachraňuje děti (pochopitelně) jen jednou. Ve hře je

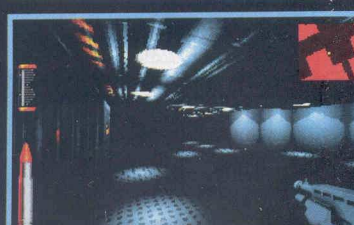


musíte znova a znova vyvádět z nebezpečných oblastí Jurského parku. Není třeba připomínat, že oblasti jsou čím dál tím více zamořeny jurskou faunou a působí více potíží. Když už jsme u té obtížnos-



Myslím si, že to není špatný nápad, atmosféře hry to neublíží, ba naopak, vzniká spíše pocit napětí, který je v každé hře vítán. Výsledek asi uvidíte sami, takže si ho vychutnejte a možná mi dáte za pravdu, že se OCEAN polepšil.

ANDREW



Kdo z nás by neznal firmu MAXIS. Pro ty, u kterých toto jméno nezbuzuje žádné příznačné asociace připomenu hry SIMCITY, SIMANT, SIMWORLD, A-TRAIN a v neposlední řadě právě



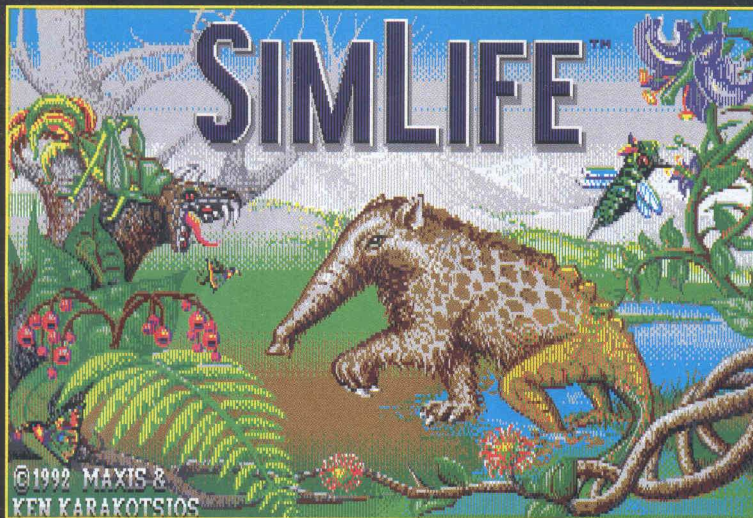
SIM-LIFE. Myslím, že v tuto chvíli je všechno jasné. Ano, firma MAXIS se zabývá výhradně strategickými simulacemi nejrozdílnějších situací.

U SIMCITY se hráč stával starostou města, SIMANT nás zase zavedlo mezi roztomilé malé mravenečky, jejichž jedinou zábavou bylo množit se a množit se tak, aby jejich kolonie vyhnala z přilehlého domu jeho lidské obyvatel. Zatímco A-TRAIN byl simulací železničního magnáta (a jako snad jediná hra neměl předponu SIM), hra SIMWORLD se již velice blížila realitě - šlo o řízení systému celé planety. SIMLIFE nás, jak již název napovídá, zavede do nekonečného koloběhu života. A nebude to návštěva ledajaká.

U her firmy MAXIS jsme si již zvykli na to, že jde o hry poměrně složité a komplexní. Vzpomeňme na řadu faktorů, které jsme museli sledovat u SIMCITY. Řízení města není nic jednoduchého, ale městský systém přesto pracuje s pevně vymezenými jednotkami - každý ví, jak vypadá dům, sílnice, továrna či policejní stanice. Co když ale hra simuluje život - život v jeho nepřehledném množství různých a forem. Život, na jehož vývoj a podobu působí nepřehledné množství faktorů? Život, který může být ve své osamocenosti tak křehký, ale který si nakonec přežije jen vždy najde svou cestu k přežití. I za velmi vysokou cenu... Ještě nemáte ze hry SIMLIFE strach.



Dobře. Tak si představte, že hra nabízí několik základních scénářů - kromě experimentálního a výukového je tedy scénář „Od pouště k lesu“, „Souboj pohlaví“, „Žranice a hladomor“, „Masožranice“, „Ze života dinosaurů“ a „Pochod mutantů“. Každý z těchto specifických scénářů nabízí jiný evoluční vývoj, jiný postup, jiné živočichy a rostliny a samozřejmě jiné životní podmínky. Ale to už se dostáváme ke hře samotné. Pro každý scénář se nejprve generuje prostředí, ve kterém se naše evoluce bude odehrávat. Již komplexnost tohoto prostředí nenechá nikoho na pochybách o tom, že „tohle tedy bude něco“: generuje se nejen vnější vzhled krajiny jako pohoří a řeky, ale i klimatické zóny, vrstvy půdy, oblasti srážek atd. atd. Když je krajina vytvořena, přichází klíčový okamžik: „Budiž Život“, řekl programátor firmy MAXIS a hráč musí jejich plány a přání nechat uposlouchat. Do prostředí odpovídajícímu zvolenému scénáři může hráč vysadit libovolně množství nej-



Název hry: **SIMLIFE**

Firma: **MAXIS**

Rok výroby: **1992**

Typ hry: **strategie**

Obtížnost: **vysoká**

Na počítači: **PC, ST, AMIGA**

Originalita **60** xxxxxxxxxxxx

Zábava **70** xxxxxxxxxxxx

Prostředí **50** xxxxxxxxxxxx

Grafika **70** xxxxxxxxxxxx

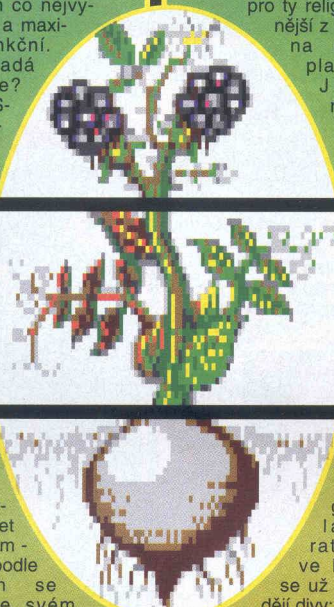
Hudba **50** xxxxxxxxxxxx

Efektivita **50** xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 58%

Poznámka: Život není peříčko...

různějších rostlin a živočichů tak, aby byl výsledný ekosystém co nejvyrovnanější a maximálně funkční. Že to vypadá jednoduše? Tak si LAS-KAVÉ uvědomte, že život není vůbec tak jednoduchý - i ta



nejmenší rostlinka, i ten nejoslednější živočich má svoje specifika (inteligenci, druh potravy, prostředí, ve kterém se může pohybovat, způsob pohybu, počet potomků...), podle kterých se bude ve svém životě řídit. V případě špatného odhadu může dojít k obrovským katastrofám. Zvířátka a rostliny mohou hyznout, můžou migrovat do úplně

stejně, jako má Matka příroda (resp. Bůh, pro ty religióznější z vás) na naší planetě.

Jestli je možné regulovat téměř všechno - od regulování teplotních rozdílů, srážek, délky dne přes ovládání charakteristik jednotlivých druhů až po úpravy terénu, vysoušení, zavodňování krajiny a dalších přibližně 879 možností.

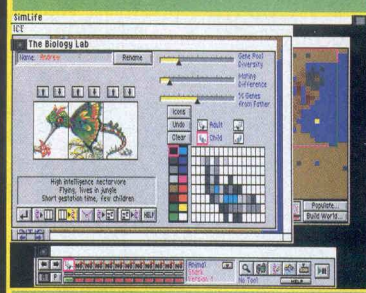
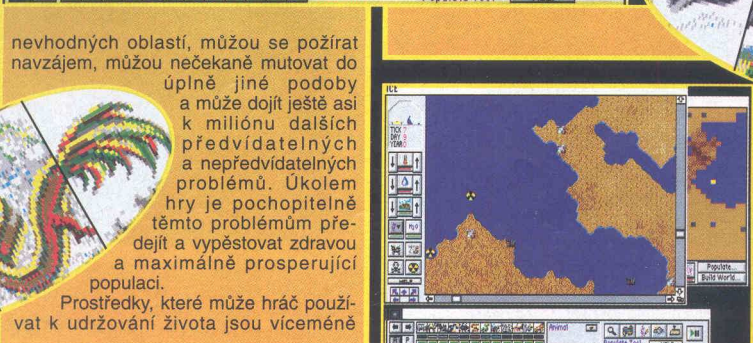
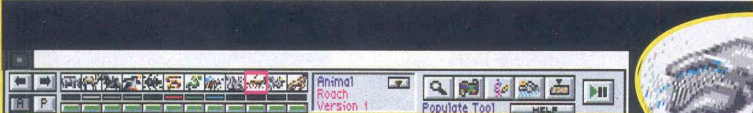
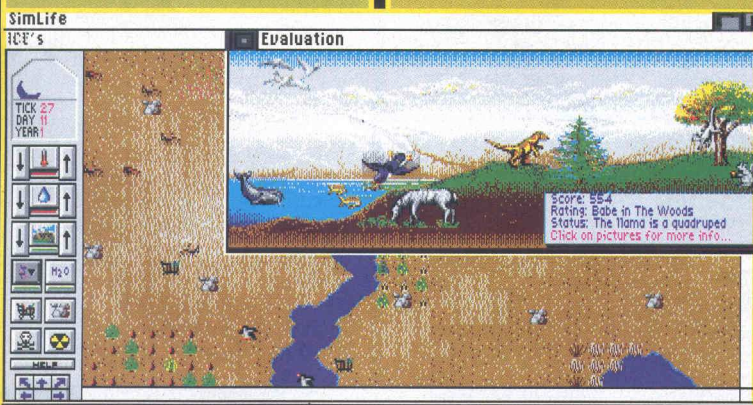
Jestli to ještě není dost, nabízí hra i možnost návštěvy biologické laboratoře, ve které se už teprve dějí divy: možnost vytváření vlastních živočišných druhů kombinací jejich tělesných proporci je tak zajímavá, že se jen těžko popisuje - je lepší se podívat na některé



hra obsahuje výukový program, který vás povede za ručičku přes všechny ikonky a serapeťky, kterými se hra ovládá, je otázka, kolik pařanů chytivých akce se bude s těmito ikonkami zdržovat. Druhou chybíčkou je biologická laboratoř křížící živočichy mícháním obrázků zvířat na zemi již vyvinutých. Obrázky tady ale bohužel mají pouze funkci symbolickou - „hlava“ určuje inteligenci a druh potravy, „tělo“ značí, jak se náš malý mutantek bude pohybovat (létat, plavat, běhat) a kde se bude pohybovat nejraději (poušť, voda, les). „Ocas“ zase rozhoduje o rozmnožovacím cyklu a počtu potomků. To je v pořádku, pokud chceme vytvářet nová a neznámá zvířata. Jaké zklamání ale nastane, když se pustíme do některého z předdefinovaných scénářů a zvolíme si kupříkladu podobu největšího dravce na světě, známé obiludy jménem Tyrannosaurus Rex a z jeho podoby v biologické laboratoři nepoznáme,



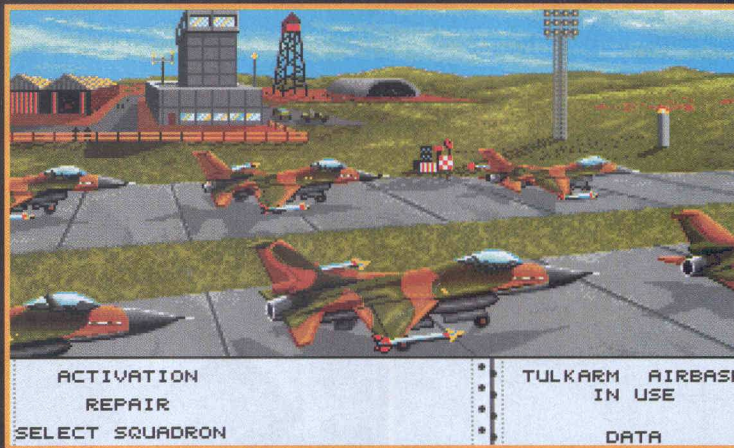
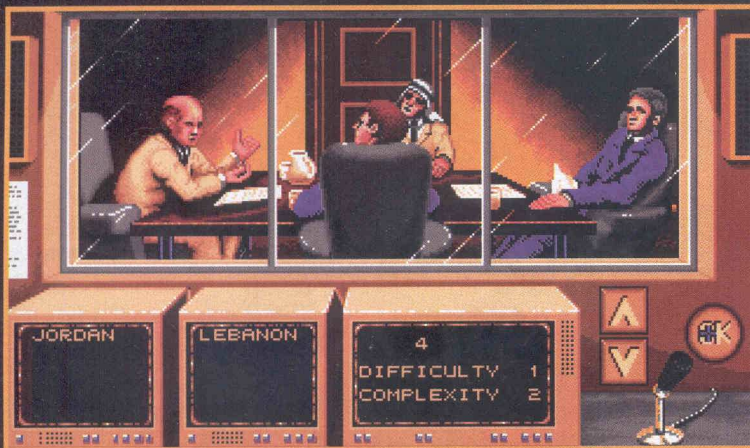
zda jde o křížence slona s ptakopyskem nebo o něco mezi gazelou a gepardem. O zvířatech žijících dnes na zemi raději ani nemluvit. Hruůůů!



Poslední chybička ani tak nesouvisí s hrou samotnou, jako spíše s počítači, na kterých funguje. Pokud máte dostatečně rychlé PC, problémy o vás ani nezavadí. Jelikož se ale hra vyskytuje i ve verzi pro AMIGU nemohu než zakončit povzdychnutím, proč jen MAXIS trápí AMIGOUNY něčím tak nechutně pomalým a odporně zdoluhavým, jako je SIMLIFE právě na AMIZE 500. Jestli někdo pokládá za vzrušující čekat čtvrt hodiny na generování krajiny nebo strávit minuty čekáním na vytvoření jednotlivých submenu hry, já si takové rozptýlení nechám uniknout prakticky bez sebeemnějšího náznaku lítosti. Zakončím ale trochu optimisticky. Stejně jako si v životě můžete vždy vybrat další cestu, můžete si i tady vybrat a hru SIMLIFE nikdy nehrát. Připravte se ale o zajímavou podívanou.



ICE



Na Blízkém východě je rušno. To ví každý. Situace mezi židovským a arabskými státy, napětí okolo ropných polí, národnostní problémy, zmatek a nepořádek. Situace je tak napjatá, že každou chvíli hrozí vybuchnout, jako kotl naplněný vařící párou. Už několikrát v historii došlo k tomu, že v této oblasti vzplál prudký válečný konflikt (Egypt-Izrael, Írán-Irák, Írák-Kuvait...). Není proto divu, že se oči světové veřejnosti upínají tímto směrem v obavách o další vývoj, protože každý ví, že i malá jiskřička regionálního konfliktu může způsobit obrovský kontinentální požár světové války...

AIR FORCE COMMANDER

představou války na Arabském poloostrově. Pokud bylo záměrem hry AIR FORCE COMMANDER hráče trochu postrašit, podařilo se to se stoprocentní úspěšností. Já jsem se při prvním pohledu na tuto hru lekl a ještě teď se bojím, že ji budu muset ještě někdy hrát znova. Nepředbíhejme ale, podívejme se na tuhle hru pěkně zčerstva, pohledem nezkaleným a čistým. AIR FORCE COMMANDER je, jak již název napovídá, strategickou hrou z oblasti válečného letectva. Blízký

států) ze kterých mobilizuje nejrůznější leteckou i pozemní techniku k boji s nepřítelem. K dispozici jsou nejrůznější

sebe, a tak je zbytečné plakat nad tím, proč je map tak nehorázně chudá, proč je radarové obrazovce jen několik různobarevných teček a čárek, proč je tady jeden jediný obrázek letiště pro „přiblížení“ obrazu



BOTH OF THESE SMALL NATIONS ARE HIGHLY UNSTABLE. THE P.L.O. IS A SOURCE OF LONG CONTENTION HAVING BEEN BASED IN JORDAN UNTIL THEY WERE FORCED BY THE JORDANIANS TO DECAMP TO LEBANON. THE JORDANIANS ARE BY FAR THE STRONGEST FORCE IN THE CONFLICT.

Dost ale teoretizování. Tohle je časopis o hrách a nikoli o politické situaci. Díky počítačové technice je dnes možné si leckterou, byť i nepříjemnou situaci, nejen představit, ale i vyzkoušet na vlastní kůži. Softwarová firma IMPRESSIONS, která je známa především svými strategiemi COHORTS, COHORTS2 a hlavně vynikající hrou CAESAR, se tentokrát zřejmě rozhodla, že hráče trochu postraší

východ nabízí celou škálu možných konfliktů, a tak si hráč zpočátku zvolí jeden z hromady scénářů a vybere zemi, jejíž vzdušné síly bude ovládat - k dispozici jsou snad všechny arabské státy - Egypt, Saudská Arábie, Libye, Sýrie, Jordánsko, Írák, Kuvait... Po volbě scénáře ale už začíná vlastní hra. Hráč ovládá několik leteckých základen (záleží na počtu a síle zúčastněných

válečné stroje - od stíhačích letounů přes bombardéry, průzkumné letouny až po pozemní vozidla. Do ovládnutí leteckých sil spadají také radary, průmyslové objekty a protiletadlová obrana. Celá tato myšlenka je velice zajímavá a mohla by se stát výbornou hrou, kdyby nebylo její provedení tak příšerně odfláknuté. Po překrásné provedené grafice ve hře CAESAR se snad ani nechce věřit, že by IMPRESSIONS mohli zplodit něco tak nechutného jako AIR FORCE COMMANDER. Myslím, že obrázky mluví samy za

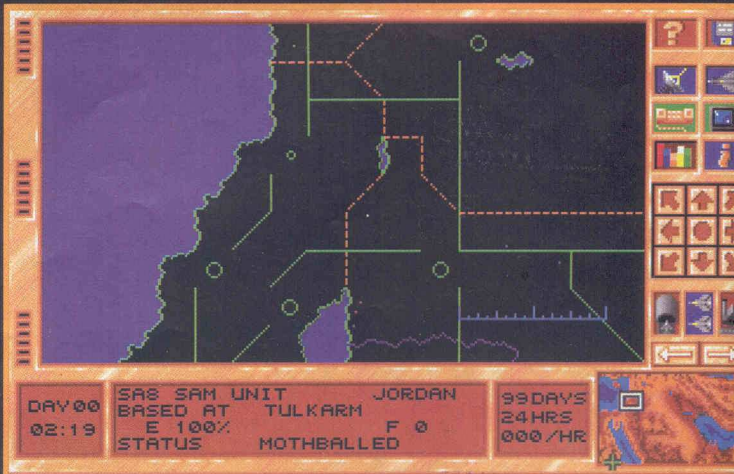
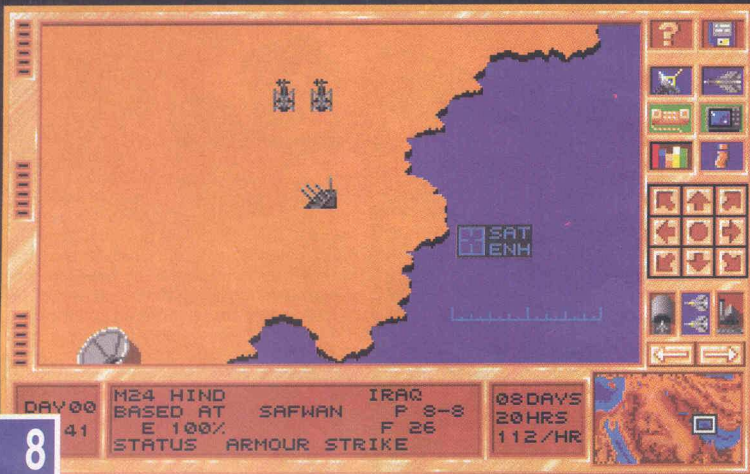
zvolené stavby, proč jen proč se na to musím dívat...

Název hry: **AIR FORCE COMMANDER**
Firma: IMPRESSIONS
Rok výroby: 1993
Typ hry: strategie
Na počítač: AMIGA

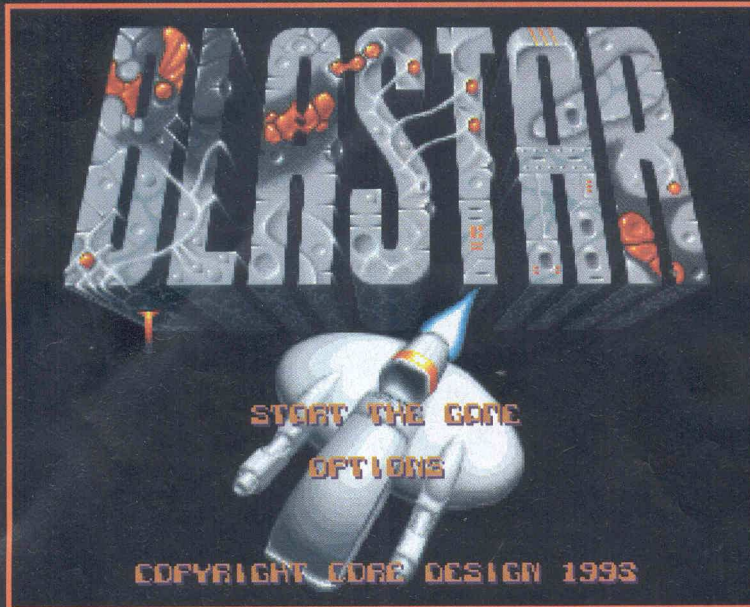
Originalita 70 xxxxxxxxxxxx
Zábava 30 xxxxxxxx
Prostředí 30 xxxxxxxx
Grafika 15 xxxx
Hudba 0
Efekty 20 xxxxx

EXCALIBUR verdikt: 33%
Poznámka: Lepší ošklivá hra nežli hezká válka...

Ne ne, nemá smysl s zbytečně rozčilovat IMPRESSIONS už svoji hru asi jen těžko předělají a tak je jakýkoli odpor marný. Nezbude, než zamáchnout slzu, vypnout počítač a jít se podívat na zprávy v televizi, jestli už nevypukla válka na Arabském poloostrově doopravdy. Ale ne, budme rádi, že se na válku můžeme dívat zatím jen na počítači. I když v hrozném provedení, přece jen to není tak nebezpečné, jako ve skutečnosti... ICE



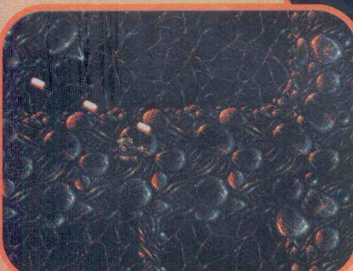
Pamatujete se ještě na ASTEROIDS? Ale ovšem, kdo by se na ASTEROIDS nepamatoval. Pro ty mladší hráče mezi vámi, anebo pro ty, kteří od soustavného hraní zapominají na historii počítačových her ale stejně ASTEROIDS připomenu. Vězte tedy, že v dávných dobách úsvitu počítačového hraní, v dobách, kdy osobní počítač vlastnili jen ti nejvyvolenější z vyvolených, v dobách, kdy se počítačová mánie teprve probouzela k životu, existovala na známých videoautomatech hra ASTEROIDS. Tato hra, spolu se stejně známou „kosmickou střelkou“ INVADERS, byla jednou z vůbec prvních her. Pomocí větší části ze svých vypravěčských schopností se teď pokusím nastínit obsah této hry. Kdysi, v dávných dobách vzdálené budoucnosti, kdy lidstvo kolonizovalo již spoustu planet naší i přilehlých galaxií byly technické znalosti lidstva s dnešními naprosto nesrovnatelné a vůbec všechno bylo krásné a zářivé, ale to se hráč nikdy nedozvěděl, protože se žádná taková informace ve hře nevyskytovala. Takže přibližně v této době byla v jednom strašlivě důležitém místě vesmíru jedna šíleně



rych není ve hře ani to nejmenší slovo, ale žádný soudný hráč by nehrál hru, ve které by nehrozila nějaká katastrofa...no prostě tahle raketa se zrovna dostala do smrtelně nebezpečného pásu asteroidů (odtud název). Tyhle asteroidy, různě velké, velice rozmanité, poseté krátery, plné vzácných nerostů a surovin, které byly pro větší autentičnost znázorněny jen bílými čarami, se pohybovaly po



důležitá raketa. Vypadala asi jako písmeno „A“, ale to bylo jen maskování neuvěřitelně složitého a propracovaného vzhledu rakety. Genialita mas-



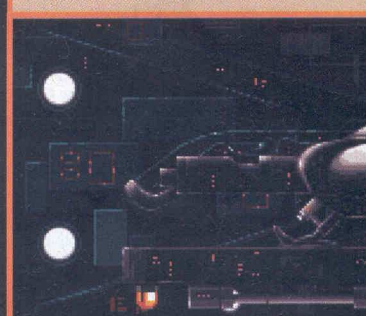
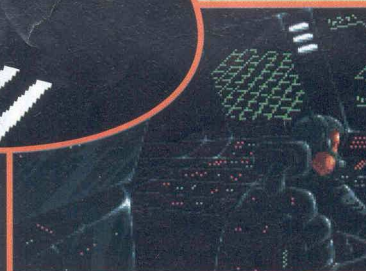
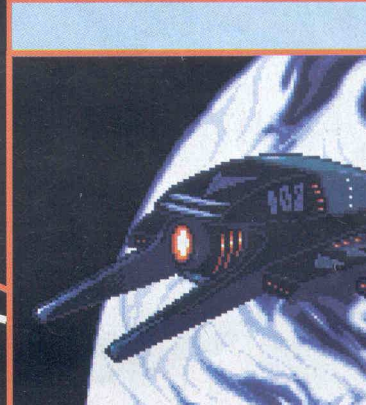
kování spočívala právě v těch třech bílých čárkách, kterými byla raketa znázorněna. A tahle superdůležitá raketa se právě se svým hyperdůležitým poselstvím, které mohlo zachránit celé lidstvo před hrozič



katastrofou... Cože, že jsem se o katastrofě ještě nezmiňoval? Ale co, v každé hře přece hrozí nějaká pořádná katastrofa, ne? Tohle byla prostě jedna z těch dalších Strašných katastrof, o kte-



obrazovce ve všech směrech. Třeba zleva doprava. Nebo shora dolů. Ty záluďné zprava zdola doleva nahoru a ty úplně nejzáluďnější naopak. Raketka, na které závisel osud lidstva a nejméně deseti přilehlých civilizací i s jejich slunečními soustavami, se otáčela (musíme přiznat, že velice plynule a přesně) na všechny strany, pomocí svých anihimotových motorů klíčkovala mezi meteory a obranné systémy lodi tvořené hyper neutronovým mega laserem si prostřílely cestu přes všechny asteroidy až do další úrovně, která byla navlas stejná. Tak tohle byla hra ASTEROIDS. Doufám, že si už i ti poslední vzpomněli, jak tahle hra vypadala a že si uvědomili, že nebyla vůbec špatná. I přes svoji neuvěřitelnou jednoduchost byla velice, ale velice originální a nápaditá. Kromě toho kladla důraz na přesnost ovládání a na rychlost uvažování - na umění se rozhodnout. Přiznám se, že i přes moje, mírně ironické líčení vzhledu hry, se mi hra ASTEROIDS velice líbila a prožil jsem spoustu nezapomenutelných okamžiků právě před automatem s touto hrou. To už je ale opravdu hodně dlouho. Dnes už ASTEROIDS mnoho lidí nehraje. Vznikají nové a nové hry a mají ambice stát se těmi nejlepšími. Mnohé z nich však ASTEROIDS nesaňají ani po kolena. Podívejme se teď na jednu, která je velice podobná té výše uvedené a pokud jde o kvalitu, kolen ASTEROIDS dosahuje určitě... Po pravdě řečeno, hra BLASTAR firmy CORE DESIGN není ničím jiným, než perfektně zpracovanou hrou ASTEROIDS. Přibyla tady i myšlenka ohrožení planety působivé ztvárněná v úvodním demu, kde nějaké odporné slizy - jako už tolikrát - útočí na raketu „kladasů“, která je zničena zlomek vteřiny poté, co ji opustí poslední člen posádky




v malé, ale výkonné raketce. Hra samotná jako by ASTEROIDS vypadala z pr...z oka. Raketka ovládaná hráčem se už nepohybuje po jediné obrazovce ale v pohledu shora se plynule pohybuje nad plynule scrollujícím pozadím. Ať tvoří pozadí odporné slizké asteroidy plné hýbajících se nechutností či lávová pole a další krásy světa, vždy se raketka může pohybovat na všechny strany, likvidovat nepřátele, které už netvoří neživé meteory ale rozmanité potvory, rakety, raketky, raketičky a další serepetičky. Je ale pravdou, že CORE přidali i něco více, co v ASTEROIDS chybělo. Především je hra rozdělená na zóny - v každé zóně je třeba zničit daný počet statických cílů. Mezi jednotlivými zónami jsou obvyklí Guardiani - hnusné potvory s tuhým kořínkem. Zajímavé je, že hra nabízí

i zpestření v podobě jiného pohledu - stačí vletět do podzemního tunelu a už sledujeme raketku ne shora, ale z boku. Zajímavé, nicméně her, kdy raketu vidíme z boku je tolik, že nemá smysl se nad tímto faktem ani pozastavovat s jiným úmyslem než s tím, se kterým jsem tak učinil já - abych se zmínil o všem. Ze stejného důvodu uvádím i to, že občas se ve hře vyskytne obchod, kde je možné za určitou vyřídoušskou sumu nakoupit nové zbraně za peníze, které někdo bezstarostně vyhodil do vesmíru... BLASTAR není špatná hra. Jako akční hra je celkem zajímavá. Pozadí je slušné a správně ponuré - v jedné úrovni se celé pozadí vlní jako živé (ve skutečnosti se jedná o biologický asteroid) tak rychle, že se člověku může zvednout žaludek. Vlastní raketka je roztomile nakreslená, bezvadně se otáčí a létá na všechny strany, krásně střílí, člověk se může pořád těšit na nové a nové zbraně, posílat do pekla další a další nepřátele - zkrátka taková akční idylka. Občas se sice člověk může zeptat co tady vlastně dělá a proč nehraje ASTEROIDS, hru, která je mnohem starší a mnohem originálnější, ale to není důležité. Důležité je, že je na světě zase o jednu hru více a po jejím dokonče-

ní ve vesmíru o pár hnusných netvorů méně. Neníto krásný pocit?

Název hry:	BLASTAR
Firma:	CORE DESIGN
Rok výroby:	1993
Typ hry:	akční
Na počítač:	Amiga
Originalita	40 xxxxxxxx
Zábava	50 xxxxxxxxxx
Prostředí	60 xxxxxxxxxxxx
Grafika	75 xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70 xxxxxxxxxxxxxx
Effekty	60 xxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt: 59%	
Poznámka: A je tu zase něco nového...	

ICE



SOCCER KID



Název hry: **SOCCER KID**
 Firma: **KRISALIS**
 Rok výroby: **1993**
 Typ hry: **akční**
 Na počítač: **X**
 Minimum: 386/40, 2 MB RAM,
 20 MB HD
 Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM,
 Sound Blaster

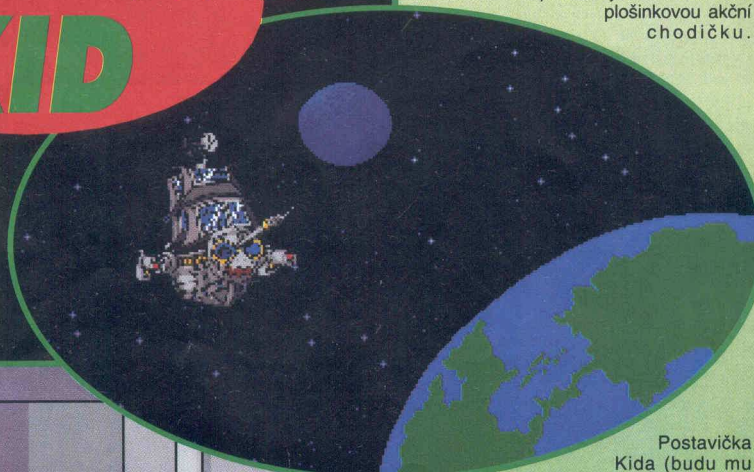
Originalita	95	xxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	60	xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	75	xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	70	xxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 75%

Poznámka: Kid Kid hurá!

SOCCER KID vypadá? Dobře. SOCCER KID vypadá moc dobře. Na první pohled jde o klasickou ploškovou akční chodičku.

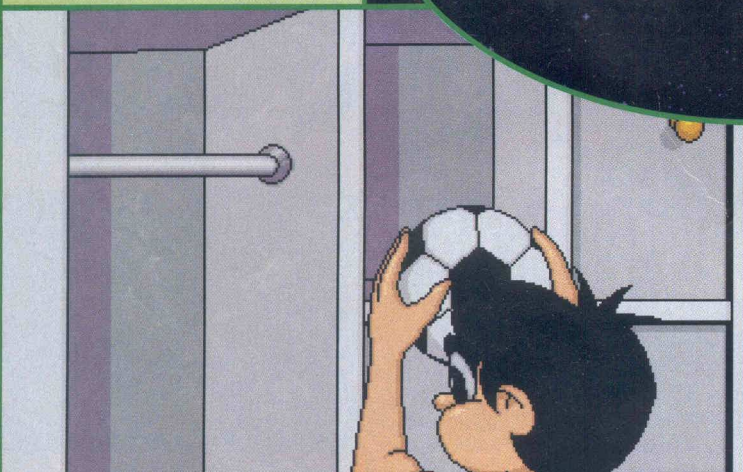
Fotbal je hra. Fotbal je krásná společenská hra pro jedenáct hráčů a několik milionů fanoušků. Při této hře vznikají nejrůznější vášně, lidé se snaží odreagovat, což někdy nedopadá nejlépe (viz následky odreagování v Bruselu), ale podstata této hry je krásná. Umění kolektivní hry, umění se pohybovat a hlavně umění zacházet s kulatým míčem není nic jen tak ledajakého. Za špičkovými fotbalisty jsou dlouhé roky tvrdé práce a tréninku. Je naprosto běžné, že se výkonní fotbalisté



Postavička Kida (budu mu říkat jen Kid, ale vy víte, že je to vlastně Soccer Kid), v barvách trenýrek a trička, které jsem si sám vybral, prochází po velmi pěkně nakreslených 2D úrovních, které jsou pochopitelně zachyceny z boku. V těchto úrovních, o jejichž rozmanitosti si povíme později, se nachází spousta nástrah, spousta pastí a hromady nepřátel. Jak už

tomu tak v akčních hrách bývá, pastí a nepřátel mají spádeno na Kidovy životy, a tak záleží na schopnostech ovládání joysticku, jak úspěšně se hráči podaří postavku Kida provést přes všechny tyto nástrahy. Připouštím, že tohle zní velice jednoduše a předchozí charakteristiku lze aplikovat na převážnou většinu akčních her. Ale pozor, hra se nejmenuje KID, ale SOCCER KID. Originální a naprosto geniální je, že Kid má kromě rychlých nohou a zkušeného hráče u joysticku, který ho ovládá ještě svůj míč. Svůj starý dobrý kožený míč. S jeho pomocí lze vyvádět tak neskutečné věci, že člověk jen kulí oči i uši (no tak! - red.). S míčem si jde nejenom kopat o zeď, dávat hlavičky, nožičky balancovat na něm, ale i skákat, kopat do všech možných směrů pod nejrůznějšími úhly, ale hlavně likvidovat nepřátele. OW! Likvidovat nepřátele? To zní přinejmenším podivně, ale zeptejte se někoho, kdo dostal ránu fotbalovým míčem do obličeje ze vzdálenosti dvou metrů a uvidíte, že likvidace nepřátel není vůbec vyloučená. Hra je rozdělena na pět zón/zemí (podle částí poháru), každá zóna obsahuje tři různá prostředí (podzóny, subzóny, sublevels) tématicky zapadající do té které země. A kudy že vlastně Kid na svojí cestě za pohárem prochází? Hra začíná ve staré dobré Anglii, konkrétně ve zcela nekonkrétním anglickém městečku. Nalezneme tady klasické anglické domy, výkopy na silnici i obvyklé deštivé počasí. Po ulicích se prohánějí mladíci na skateboardech, na kolech, chodí tady nevrli dělníci házející montážní klíče, pobíhají psi a poletují ptáci. Z městečka se Kid prokope na anglický venkov do polí, mezi stodoly a pastviny. Ovečky, žabičky, hadi i nevrli farmáři ho budou provázet a otravovat celou cestu, až do Londýna, který je posledním zastavením v Anglii, na jejímž konci čeká soubor se strážcem poháru - rugbyovým hráčem.

Nemá smysl popisovat všechny následující úrovně detailně - stačí jen říci, že další fotbalová dobrodružství se budou odehrávat v Itálii v troskách starého Říma, v Benátkách i na plátech Italské riviéry, kde čeká Kida velice originální soubor s mužem jménem Lucciano Pavarotti, italským operním zpěvákem. Následuje Rusko a Les plný veverka, vlků, mužů na sáňkách, vojáků a detonátorů, ruská válečná loď i Rudé náměstí. Kid se vydá ještě do Japonska a do Ameriky, aby



stávají vzory pro mladou generaci začínajícího fotbalového dorostu. Není proto divu, že když jakýsi odporný kosmický pirát ukradl Zlatý pohár fotbalového Mistrovství světa, nalezl se fanoušek, který nechtěl nechat naši planetu bez poháru pro vítěze tohoto turnaje. Ze svojí skříně vzal jedinou věc, která tam byla - jedinou a nejdůležitější na světě - fotbalový míč a vyrazil do širého světa hledat pět částí poháru, které pirát neopatřením roztrousil po matičce Zemi... Musím se přiznat, že k fotbalu příliš velkou náklonnost necítím. A nejen to. Abych řekl pravdu, ke všem sportovním hrám na domácích počítačích (na rozdíl od domácích automatů SEGA, NINTENDO) cítím přímo odpor. Když jsem se poprvé doslechl o hře SOCCER KID, nechtěl jsem ji ani vidět. Prohánět se s nějakým malým klukem po fotbalovém hřišti (socce=fotbal, kid=kluk) mi nepřipadalo ani zajímavé, ani legrační, ani zábavné. Když jsem uviděl úvodní demo hry, kde nějaký kosmický pirát krade nějaké fotbalové poháry, moje zoufalství nad další nesmyslnou hrou se začalo stupňovat - tak stupidní zápletku jsem už hodně dlouho neviděl a kromě toho mi je srdečně jedno, jestli nějaký pirát ukradne nějaký pohár. Ale co se dalo dělat - podívat jsem se na hru SOCCER KID prostě musel.

Moje názory se začaly trochu obracet potom, co jsem si mohl vybrat barvu dresu hlavního hrdiny -

malého černovlasého a nebezpečně vypadajícího chlapce. No dobře, třeba to nakonec nebude tak strašné. To už ale začala první část a já pochopil, jak moc jsem se při odsuzování této hry mýlil. Hra SOCCER KID firmy KRISALIS totiž není špatná. Ona totiž VŮBEC není špatná...mám-li být upřímný, hra SOCCER KID je podle mého dosavadního názoru jednou z nejlepších akčních her poslední doby. A to už je opravdu co říci. Začneme ale od začátku. Jak vlastně



konečně získal všech pět částí poháru a Mistrovství světa mohlo řádně proběhnout... SOCCER KID je další z řady akčních her. Jenže z této řady tak trochu vyčnívá, a nebojím se říci že nahoru. V současné záplavě stejných a naprosto neoriginálních, byť lépe provedených, her je výtvor firmy KRISALIS důkazem, že není třeba jen kopírovat již hotové předlohy a řídit se zaběhlými schématy, ale že je ještě spousta možností pro vytvoření nových a originálních her. SOCCER KID samozřejmě nemá nijak geniální myšlenku, grafika není nijak úžasná a hudba je celkem normální, ale to není vůbec důležité. Důležité je, že SOCCER KID je perfektní a velmi zábavná hra. A zábava je i to, čím by měla být hra zvaná prozaicky - fotbal.

Mnoho lidí se domnívá, že náš svět je plný násilí. Lidé si myslí, že již dnes není na světě bezpečno. Bojí se chodit v noci ven, bojí se temných stínů, které je pronásledují po ještě temnějších uličkách úplně ztemnělých měst, bojí se neidentifikovatelných skupin podivných existencí, které se zdánlivě bezcílně potulují po našich městech. Někteří lidé již s násilím mají svoje zkušenosti, a tak se není čemu divit. Jsou ale na tom našem světě i jedinci, kteří s nejmenším násilím nemají ani zlomek zkušenosti, a přesto se nesmyslně obávají všech maličkostí. Někdo se třeba zalekne při pohledu na skupinku mladých lidí nevinně si hrajících se samopaly zbylymi po ruské armádě, někteří se zaleknou mládeže pořádající večírek se „Semtexovým ohňostrojem“, další mají strach už jen při pouhém pohledu na dvacet občanů romské národnosti stojící v kruhu kolem nich atd. Lidé jsou různí.

Vysvětlíte jim, že se není čeho bát, a že láska mezi lidmi bují v dnešní době více, než kdykoli předtím...

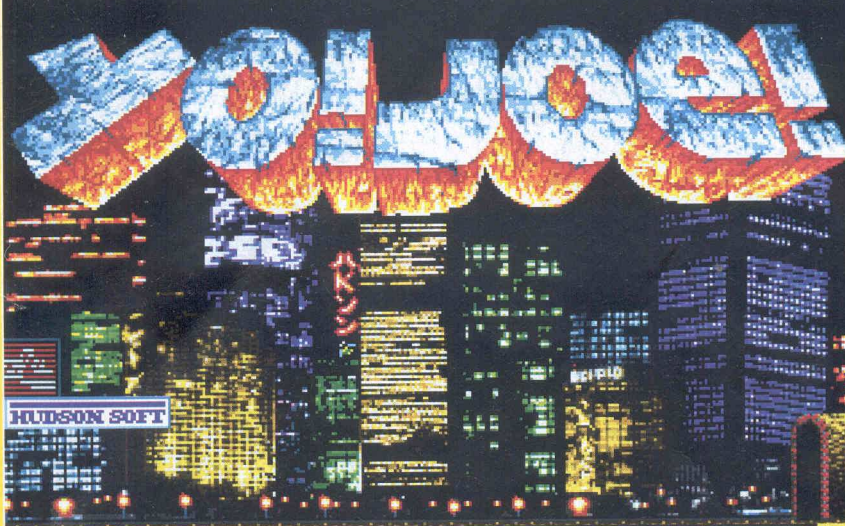
Tito lidé totiž nechápou, že radost ze života se projevuje v různých tvůrčích různých způsobů. Někdo spatřuje potěšení ve vysedávání u počítače, někdo tráví celé dny u videa, jiný hledá zábavu v sexu, další studuje a někdo prostě nachází uspokojení v tom, že si nechá narůst bizarní účes (nebo si ještě bizarněji nenechá na hlavě jediný vlas - jako by nevěděli, že stáří se na něm projeví úplně stejně a mnohem důkladněji), vezme si pokud možno starou a rezavou bodnou či sečnou zbraň anebo ještě lépe nový lesklý nůž zvaný „motýlek“ nebo „vystřelovák“ anebo „vyhazovák“ a vyrazí se svými druhy do ulic. Za vrchol tvrdčáctví se pokládá srovnávání síly zbraní a vzájemné obohacování ve znalostech týkajících se boje zblízka, ostřelování, techniky přežití v extrémních podmínkách, mechanismů řízených střel a hlavně „jak zařídit, abych nemusel zítra do školy a maminka na to nepřišla“... Já osobně úspěšně kombinuji první čtyři uvedené varianty zábavy, jsem zcela spokojen a o tvrdčáctví zatím neuvažuji, ale to už je zase jiná kapitola.

Původně jsem se chtěl držet myšlenky tvrdčáctví. Tak tedy: všem tvrdčákům na vědomost se dává, že se před nedávnou dobou v tvrdčácké dílně poměrně neznámé a velice tvrdé softwarové firmy SCIPIO zrodili další dva tvrdčáci s velkým...S VELKÝM „T“. Tvrdčáci Joe a Nat. Oba dva patří do již snad dostatečně popsané třídy tvrdčáků. Pro pořádek si ale ještě jednou zrekapitulujeme všechny atributy těchto supertvrdčáků.

Jméno: Joe
Povolání: tvrdčák
Pohlaví: mužské
Národnost: nezjištěná
Barva pleti: bílá
Barva vlasů: černá
Účes: punk
Barva brýlí: černá
Oblečení: bílá bunda s kapsami a pruhořaný šála, jeans
oblíbená zbraň: jakákoli nebezpečná

Jméno: Nat
Povolání: tvrdčák
Pohlaví: mužské
Národnost: stejná jako Joe
Barva pleti: bílá
Barva vlasů: nezjištěná - viz další bod
Účes: neidentifikovatelný - hlavu pokrývá šátek
Barva brýlí: žádná (nenosí brýle)
Oblečení: zelená letecká bunda (bomber), jeans
Oblíbená zbraň: co nejnebezpečnější

Doufám, že uvedená charakteristika je dostatečně inspirující pro všechny tvrdčáky-záčátečníky a doufám, že se



všichni budou zařazovat do výše uvedeného stylu. Kdo nebude odpovídat uvedeným charakteristikám nemůže se pochopitelně za tvrdčáka považovat. Vraťme se ale ke hře YO!JOE!, o kterou tady vlastně jde celou dobu. Pokud někdo nepo-

vypozorovat, že YO!JOE! je hrou akční. A skutečně - je! Když se řekne akční hra, někteří hráči si představí klasickou plošinovou 2D chodičku/mlátíčku. Ano, přesně taková hra je i YO!JOE! Kdo by tady hledal nové nápady, originalitu, invenci, vynalézavost, neotřelost, neobvyklost (to je práce více synonymních slov, to čtenáře nezajímá! - red.) nebo něco podobného, bude pravděpodobně zklamán. Jak je u akčních chodiček/mlátíček již zvykem, děj je asi takovýto: hlavní hrdina prochází spoustou úrovní plných nejrůznějších

YO!JOE!

chopil předchozí odstavce, nic se neděje. Shrnutí vypadá takto: hrdiny této hry jsou dva tvrdčáci.

Tak, představení hrdinů máme za sebou, teď něco k ději. Hrdinové či hrdina (ti bystřejší již pochopili, že hra je pro jednoho či dva hráče) má před sebou trochu jiné problémy než tvrdčáci, o kterých jsme se zmínili o několik řádek výše. Tyto problémy se neřeší slovy, ale těžkou akcí. A právě tahle akce je náplní hry, jejíž název je někde jinde na této stránce. Z těchto náznaků se dá poměrně snadno

odporných bytostí a posílá je ke všem čertům svými trénovanými rukama či za použití některé klasické zbraně pro boj zblízka.

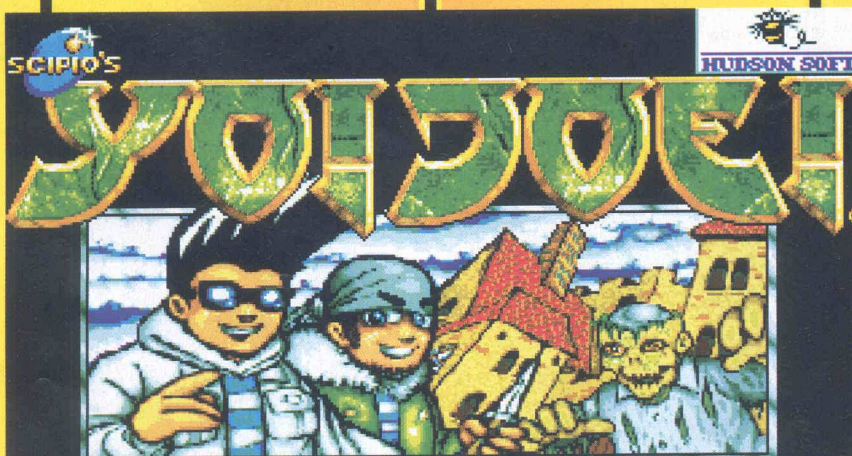
YO!JOE! je zkrátka klasika - přesně podle vymezených pravidel - Joe, případně spolu s druhým tvrdčákem pro-



cháží řadou zajímavých úrovní. Všude se povaluje spousta truhel se speciálními předměty a poklady. Čas od času také leží v bludišti speciální a účinná zbraň - máme tady nunchaku, magickou hůl, motorovou pilu, ninja-hvězdičku a zápalné láhve. Každá zbraň má pochopitelně jinou účinnost a jejich variabilita činí hru zajímavější. A kde to vlastně všechno probíhá? Nejprve je tady strašidelný zámek plný tajemných místností, zatopených krypt, pochmurných sálů, zatuchlých podkrovní atd. Všude se navíc prohání klasický inventář těchto prostorů - živé postavy z obrazů, upíři a netopýři, ožvivené mrtvolky, krysy, další „skorotvrdčáci“ a další. Občas se vyskytnou obvyklý subboss (nový termín pro jinou, velkou ale ne-finální potvoru) a na konci zóny pochopitelně nejtěžší netvor. Jakými zpěstřením, které ale u plošinovek již není originální (LIONHEART) je mezihra, kdy Joe letí na okřídleném

orlo/draku do další úrovně. Cesta vede do bludiště egyptské pyramidy plné labyrintu chodeb, nebezpečných pastí, mumii, hadů (Indiana Jones by měl radost), nebezpečných egyptských božstev... Po dalším leteckém dni následuje dobrodružství v pyramidě Mayské civilizace, která je (jako ve většině her - uvedme třeba hru RICK DANGEROUS) mnohem nebezpečnější než pyramidy egyptské. Kdybych pokračoval dál, zkazil bych vám asi všechnu radost ze hry a vzal vám potěšení z napětí (co bude následovat). V každém případě je úroveň ještě více a vy se určitě zapotíte, než je všechny zdoláte. Tak to ale u akčních her má být. Není možné dohrát je napoprvé, ale až po získání určitého cviku. To už je život tvrdčáků - trénink a trénink.

Myslím, že povídání o hře YO!JOE! bylo již vyčerpávající. Nakonec ještě několik faktických informací. To, co činí akční hru zajímavou není obvykle nápad, ale zpracování. Po technické stránce musíme YO!JOE! přiznat velmi vysokou kvalitu. Hra vypadá stejně na AMIZE i na PC. Scrolling je ucházející. Na AMIZE sice při pohybech a animaci více objektů mírně zadržává, ale to se nedá nic dělat. Grafika je výborná, i když samozřejmě nedosahuje úrovně LIONHEART. Hudba je poměrně slušná a kromě toho je tady vždycky možnost ji, stejně jako zvukové efekty vypnout. YO!JOE! je hra nejen pro všechny tvrdčáky, ale i pro všechny milovníky dobrých akčních her. Myšlenková hodnota ani originalita tady sice nepřetéká přes okraj monitoru, ale dobrá zábava a legrace je zaručena. Kromě toho tady už dlouho nebyla dobrá hra pro dva hráče najednou (až na CHAOS ENGINE). Když už nic jiného, to je alespoň dobrý návod, jak se stát skutečným tvrdčákem... ICE



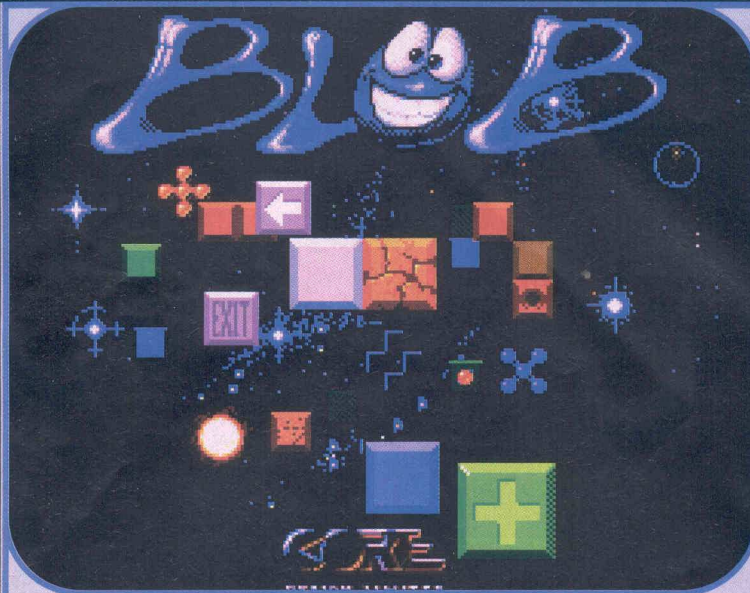
© SCIPIO 1993

PUBLISHED BY PLAY BYTE

LOADING

Název hry:	YO!JOE!
Firma:	SCIPIO
Rok výroby:	1993
Typ hry:	akční
Na počítač:	X
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Originalita	30 xxxxxxxx
Zábava	50 xxxxxxxxxxxx
Prostředí	60 xxxxxxxxxxxx
Grafika	80 xxxxxxxxxxxx
Hudba	75 xxxxxxxxxxxx
Efekty	60 xxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt: 60%	
Poznámka: YO! TVRČÁCI!	

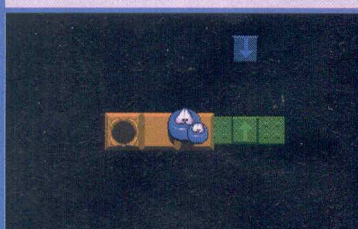
Když se řekne „Putty“, představí si mnoho lidí sklářský tmel. Představí si to skoro každý, kdo tohle slovo zná ze svých studií Angličtiny a ten, kdo s tmelem pracuje každý den. Takových lidí ale mezi námi moc není. Druhá skupina lidí si při vyslovení tohoto slova vybaví asociaci SILLY PUTTY, což je o něco více než sklářský tmel. Je to hloupý sklářský tmel. Přesně tohle se vybavilo mně, když jsem poprvé uviděl hru BLOB firmy CORE DESIGN. Asi bych ale předchozí, na pohled nelogické, výjevy měl nějak zdůvodnit. Nebylo by dobré, kdyby čtenář pojal podezření na paranoidní schizofrenii, maniodepresivitu, psycholabilitu či prostou oligofrenii autora hned po prvním odstavci. Pro ty, kdož čtou EXCALIBUR poprvé tedy uvádím, že SILLY PUTTY není žádný tmel, se kterým by redakce EXCALIBURu prožila mnohé hezké chvíle mazáním okolo oken či ucpáváním jiných otvorů. SILLY PUTTY je ve skutečnosti hra. Je to hra firmy SYSTEM 3 (mimochodem té firmy SYSTEM 3, která vytvořila hry LAST NINJA či INTERNATIONAL KARATE). Náplní této hry je ovládat jakousi modulabilní kuličku modrého tmelu. Tmel lze natahovat, rozplizovat, jde s ním boxovat a může taky bez mrknutí jediného oka a bez zachvění jediného nervu explodovat na tisíc kousků. Takový je to tmel. Tento Putty se ve hře SYSTEMU 3 pohyboval po spoustě 2D úrovních, interaktivoval (to znamená že se více-



si třeba gravitaci. Tak každý přece ví, že ve vesmíru existuje gravitace (srov. gravitita) pouze v okolí velkých těles - slunce, planety, měsíce, větší asteroidy, menší asteroidy, střední asteroidy... Okolo herního prostoru se ale žádné z těchto těles nevyskytuje. I přesto tady gravitace funguje. Hru sledujeme jaksi „shora“, i když každý ví, že ve vesmíru neplatí žádné nahoře či dole. Pro tuto chvíli si ale představme, že to shora je. Díváme se na malé plošinky nejrůznějších tvarů a funkcí - máme tady normální plošinky, trampolínky, plošinky se sníženou odrazuschopností, střílejší

plošinky, plošinky se spínači atd. Po těchto plošinkách se již pohybuje náš Blob - náš hrdina. Tenhle hrdina skáče nahoru a dolů (pro astrofyziky mezi vámi - pohybuje se k nám a od nás) po jednotlivých plošinkách a plní úkoly, které na něj tato těžká doba klade. Většinou musí v každé úrovni, neboť BLOB jako logická hra je pochopitelně dělena do úrovní, splnit určitý úkol. Třeba dojít k východu. Nebo sebrat všechny předměty po plošinkách roztroušené. Nebo najít další malý modrý míček. Nebo splnit další z několika desítek jiných úkolů. Jediné, co může hráč (který kupodivu neovládá plošinky ani vesmír ale právě onu modrou kuličku) dělat, je stisknout fire a skočit. Je zajímavé, že Blob se prakticky nepohybuje a stále zůstává ve středu obrazovky, zatímco se okolí hýbe - plošinky se přibližují, vzdalují, scrollují. Na papíře to vypadá divně, ale ve skutečnosti je to docela zajímavé.

Předchozí řádky nebyly míněny jako oslavná recenze na převratnou hru, která úplně změní náš pohled na počítače a na hry vůbec. BLOB takovou hrou není. Je to jen jedna z dlouhé řady zajímavých, nicméně ne příliš geniálních a ne příliš zábavných her. Je zajímavé se na tuhle hru podívat, potěšit se z roztomilých animací (kterých je sice zoufale málo, ale jak často uvidíte padat modrou kuličku do vzduchoprázdna), zahrát si pár úrovní a zase hru odložit. Přece ale jsou alespoň dva důvody, proč si BLOB zahrát - hlavní hrdina je trochu podobný SILLY PUTTY (to je první důvod) a je to zase něco jiného a neobvyklého (to je druhý důvod).

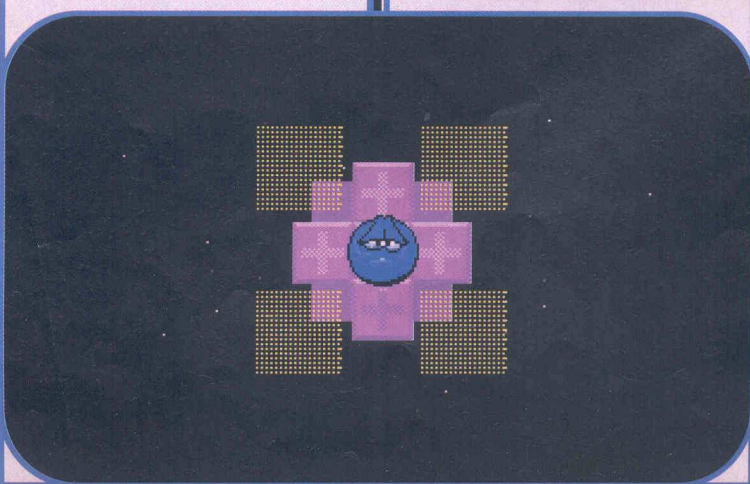


méně dostával do styku - ničil a pohlcoval) se se spoustou báječně prokreslených potvůrek a zachraňoval malé robotky. Tolik snad pro rekapitulaci. Recenze excaliburuznalí čtenáři mohli předchozí odstavec vynechat - o SILLY PUTTY jsme psali v EX.14.

Předchozím úvodem jsem si snad dostatečně připravil půdu pro následující srovnání. Při pohledu na hru BLOB, která je na rozdíl od SILLY PUTTY námětem téhle recenze (kdo to nepoznal, ať si přečte nadpis) se mi totiž vybavil SILLY PUTTY ve vši svojí kráse. Je to divné, protože se jedná o hry zcela odlišné. Ne, nebojte se, kdyby byly úplně odlišné, tak bych se z paranoidní schizofrenie obvinil sám a odebral se do ústraní tichého domu, kde člověk kliku zevnitř pokoje nenajde... Pokusím se tedy popsat hru BLOB, a potom si povíme, jestli tady něco společného je či není.

Takže BLOB. Představte si, že kdesi v zapomenutém a dalekém kousku vesmíru jsou v nekonečném vzduchoprázdnu, jehož teplota se blíží absolutní nule (skoro 0 stupňů Kelvina) roztroušeny skupinky malých čtvercových plošinek. Nepřipadá vám už tahle představa dostatečně šílená? Dobře. A představte si, že na těchto plošinkách poskakuje nahoru a dolů jakési podivné stvoření, jehož vzhled vám zcela jistě připomene hru SILLY PUTTY. Tohle stvoření je totiž

malá modrá kulička. Nebo malý modrý míček. Nebo malá hrudka modrého hnuu (ZELENÉHO! - Chroctos). Nebo kousek tmelu. Prostě tahle kulička je spíš míček, který skáče. Míček s očima, ústy a malinkýma nožičkama. Nožičky se vesele třepotají když Blob poskočí kousek výše, zatímco očička jsou široce otevřena, zorničky rozšířeny a pusinka křičí hrůzou, když se nebohý tvor propadá do bezedné propasti. Kam ten svět spěje. Ve vesmíru, kde se Blob odehrává totiž platí podivné fyzikální zákony. Vezměte



Název hry: **BLOB**
Firma: **CORE DESIGN**
Rok výroby: 1993
Typ hry: **logická**
Na počítač: **Amiga, ATARI ST**

Originalita **80** xxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava **60** xxxxxxxxxxxxxx
Prostředí **40** xxxxxxxx
Grafika **50** xxxxxxxxxx
Hudba **70** xxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty **60** xxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 60%

Poznámka: Blobu zdar!



Majitelé počítačů řady AMIGA si již jistě zvykli na fakt, že všechny výtvořky firmy TEAM 17 jsou na technicky velmi vysoké úrovni. Mezi první z her, se kterou tato firma přišla patřila hra ALIEN BREED. Pro těch několik, kteří tuto hru neznají připomenou, že šlo o naprosto perfektně provedenou akční střelku pro jednoho či dva hráče, kde v pohledu shora procházeli hlavní hrdinové po plynule scrollujících patrech kosmické základny zamořené odshora až dolů slizkými vetřelci. Po úspěchu ALIEN BREED následovaly hry jako PROJECT-X, ASSASSIN, BODY BLOWS, SUPERFROG... Žádná z nich už ale nepředčila ALIEN BREED. Všechny už jen kopírovaly jiné předlohy a nepřinesly žádné příliš originální nápady. Přesto patří hry firmy TEAM 17 mezi špičku v akčních hrách, ať už jsou hry originální nebo ne.

Nemá smysl si namlouvat, že je možné přinést příliš nových prvků do zpracování automobilových závodů. Tato oblast byla již nesčíslněkrát zpracována na různě

technické úrovni a většina nápadů již byla použita. Mezi klasické automobilové závody, kde (stejně jako u F17) sledujeme autíčko zezadu, samozřejmě patří serie LOTUSů (to znamená LOTUS, LOTUS 2 a LOTUS 3), serie CRAZY CARS, JAGUAR XJ 200, POWERDRIFT, CONTINENTAL CIRCUS (na osmibitech) a množství dalších a dalších, skoro stejných her. TEAM 17 tedy hrou F17 zabrousili do oblasti těchto her a výsledek je snadno odhadnutelný - nic nového, nic originálního, ale velice kvalitní a slušná zábava ve výborném provedení. Přesně tak, jak se na TEAM 17 sluší.

F17 je krásnou slovní hříčkou využívající čísel v názvu firmy a označení závodů vozů Formule 1 (F1+TEAM17=F17). To ovšem není zase tak úplně nejdůležitější. Pokud bychom se měli na hru podívat zblízka, museli bychom si říci něco více o jejích jednotlivých částech, a to je přesně to, co uděláme na následujících řádcích. Tak tedy. Každé pořádné závody automobilů na počítačích začínají u před-

volbě. Jako obvykle si tady hráč může zvolit Světový pohár, kde závodí postupně na jednotlivých tratích světa (okruhy známé snad ze všech závodních her), jednotlivé okruhy (možnost projet všechny tratě) a samozřejmě zkušební okruh. Kromě toho jsou tady obvyklé volby obtížnosti, počtu kol jednotlivých závodů, manuální či automatická převodovka. Hezkým zpestřením je výběr barevných kombinací nátěru formule, což je první nápad, který by bylo možné pokládat za originální. Tolik k předvolbám. Teď už se ale můžeme podívat na vlastní závod, který je důležitější než všechny legrácky okolo.

V F17 sledujeme, stejně jako v ostatních hrách tohoto



typu, naši závodní formuli zezadu. Vidíme tedy nejen před sebe, ale i kolem sebe a nahoru, zkrátka tak, jako bychom ovládali model na hraní. Závod probíhá přesně podle regulí světového šampionátu. Na startu je kolem dvaceti automobilů, o pořadí na startovním roštu rozhoduje čas v kvalifikaci, ale kvalifikační okruh není povinný. Co dál? No, klasika. Závod probíhá podle zajetých pravidel, auta se předjíždějí, jezdí nahoru a dolů, narážejí do sebe... Při této příležitosti musíme Teamu 17 připočíst jeden bod za originalitu - při každém nárazu se zvýší procento

poškození vozidla. Poškození se pochopitelně dá opravit v boxech na trati, ale pokud dosáhne 100 procent uprostřed okruhu, hra končí. V dalších kolech se tak na trati setkáváme s vraky poškozených vozidel méně šťastných závodníků. Ano, to je dobrý nápad - namísto tankování opravy. TEAM 17 si náš bod jistě zasloužil!

Krajinka hezky ubíhá, pohyb autíčka je plynulý, jsou tady i některé speciální efekty jako jiskry, které létají zpod vozu na terénních nerovnostech nebo „hodyn“, když formule naráží na překážku ve velké rychlosti, v boxu je tým sympatických mechaniků...

Co více se dá o takové hře napsat. Snad jen to, že je velice hezká, zábavná a trochu více obtížná. Ale co, i na tu už jsme si u her firmy TEAM 17 zvykli. I přes

nedostatek originality je to zase další zajímavý kousek do sbírky automobilových závodů.

A přece je něčím originální. Je to první (ale podle našich informací ne poslední) hra firmy TEAM 17, ve které jsou námětové závody automobilů. A to už je pořádný důvod k zahrnutí.

ICE

Název hry:	F17
Firma:	TEAM 17
Rok výroby:	1993
Typ hry:	sportovní
Na počítač:	PC, AMIGA
Originalita	30 %
Zábava	50 %
Prostředí	60 %
Grafika	80 %
Hudba	75 %
Efekty	80 %
EXCALIBUR verdikt:	62%
Poznámka:	Proč ty zatracený formule jezdí pořád zleva doprava.

ATLANTIDA

Husitská 11, 130 00 PRAHA 3 Tel: (02) 6279433 I. 39

Otevřeno: Pondělí až pátek od 13 do 17 hod.

Commodore 64	3 444,- Kč	Joy QuickShot, QuickJoy
Disk Drive 1541/II	2 583,- Kč	QS 102P 240,- Kč
Data Set DR 1530	861,- Kč	QS 111A 300,- Kč
Amiga 500	8 364,- Kč	QS 130F 340,- Kč
Amiga 500 +	8 487,- Kč	QS 131 230,- Kč
Amiga 600	8 487,- Kč	SJ 119 175,- Kč
Amiga 600 HD 30	12 300,- Kč	SJ 120 185,- Kč
Amiga 1200 + manuál	14 514,- Kč	SJ 121 220,- Kč
Amiga 1200 HD 40	20 664,- Kč	a mnoho dalších typů
Amiga 1200 HD 80	23 124,- Kč	Manuály
Amiga 1200 HD 120	24 354,- Kč	C64 pro začátečníky 30,- Kč
Amiga 1200 HD 170	26 937,- Kč	A 1200 99,- Kč
Amiga 1200 HD 210	28 659,- Kč	A 600 (prosinec '93) 99,- Kč
Novinka CD 32	13 407,- Kč	



Ostatní příslušenství

C 1084ST	9 717,- Kč
C 1940	cena na tel. dotaz
A 520	1 353,- Kč
A 501	1 230,- Kč
4MB+FPU 68881/12 na A1200	12 300,- Kč

Záruka 1 rok mimo spotřebního materiálu. Ceny jsou uvedeny s DPH.

Pro prodejce další slevy a možnost komisiho prodeje.

K počítačům Amiga zdarma joystick. U dobírek nad 7 000 Kč neučtujeme poštovné. Zboží lze zakoupit na výše uvedené adrese, či po telefonické nebo písemné objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Vyžádejte si úplný ceník celého sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.

NINJA WARRIORS

Tato hra je jistě dobře známá majitelům všech Commodorů a Amig. Přeprogramování na consolu hra nic neztratila, ale také nezískala. Snad hudební doprovod se o něco zlepšil. Hra splňuje očekávání, které v nás vyvolá již samotný název a nejde v ní o nic jiného, než o nekonečnou jatka spojená s křečemi v prstech. Na začátku si můžete vybrat ze dvou hrdinů, kteří se bojují od sebe nijak neliší. Tvým úkolem je projít několik nepříteli nápaditých úrovní a pozabíjet co se dá. Zbraně jsou velmi slabé, pár hvězd a dva dlouhé nože. Oponenti také nejsou nijak nápadití, černoši s kudlou či s elektrickým obuškem. Sem tam se objeví vojáci s puškou, nebo minometem, dokonce i psa jsem zahlédl. Jediné, co se ve hře neopakuje, je závěrečná potvora. Sympatické je, že po ukončení jednoho levelu se energie vždy znovu doplní do původního stavu. Už méně sympatické je fakt, že pokud se nepodaří projít úroveň s jednou dávkou energie začínáte od začátku té či oné zóny. Vše.



50%

FORMATION SOCCER - HUMAN CUP '90

Sporty na počítači - automatech nepatří mezi moje oblíbené hry, nicméně na automatech se sporty objevují poměrně často a tak tady máme zase jeden fotbalík. Už předem si troufám tvrdit, že tento fotbal předčí některé jiné na 16 bitech a to především kvůli své plynulosti a scrollingu. V úvodním menu si můžete vybrat, zda budete hrát sami, nebo ve dvojici proti počítači, nebo proti kamarádovi což je ostatně nejlepší volba. Můžete hrát exhibici nebo rovnou začít šampionátem. Po zvolení rozestavení hráčů, hracího času

SUPER ENGINE II

RECENZE NA HRY

a týmu začíná hra. Jak jsem již řekl, hra je plynulá, nechybí kopání rohů a vřazování. Stále mi však chybí možnost faulovat a s tím spojené kopání přímých kopů a penalt. Jako celek vypadá hra slušně, ale já u ní nevydržel ani půl hodiny.



58%

PARASOL STARS - THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 3

Třetí pokračování slavné hry z dílny RAINBOW ARTS je podle mne největší břečka, kterou jsem na Enginu hrál. Hra je směšně primitivní a dětsky lehká. Obsah je asi tento. Panáček s deštníkem stojí v místnosti a mlátí jím do všeho co se hybe, po vymláčení všeho, což mnohdy netrvá ani 15 sekund odletí do další místnosti. Strašné, příšerné, hrozné. Dále není o čem psát.



15%

P 47

THE FREEDOM FIGHTER

Bojovník za svobodu, tak zní název přeložený do češtiny, je průměrná, dobře hratelná střílečka. Cílem je proletět s vaším P 47 všechny zóny a eliminovat německá vojska na západní frontě. Hra není nepřiměřeně obtížná a po několikadenním tréninku ji můžete i dohrát, na rozdíl od některých jiných. Přítel je mnoho, jsou rozmanití (zvláště se mi líbí čtvrtá zóna) a nepříteli nebezpeční. Výzbroj není nijak velká, ale úplně stačí. Scrolling je rychlý a několikaúrovňový zato hudba je velmi slabá. Grafika je pěkná - nehrajte na ČB televizi. Co říci víc. Snad jen, že tato hra nepřinesla do kategorie stříleček nic nového, ale drží standard.



62%

AERO BLASTER.

Další střílečka, ale oproti předchozí rychlejší a výrazně lepší po hudební stránce. Opět se jedná o klasickou arkádu rozdělenou na několik úrovní. Hra je poměrně těžká a pokud se budete chtít dostat dál, než do druhé úrovně budete mít co dělat. Já sám jsem se dostal do čtvrté s vyplazeným jazykem. Sem tam se ve hře objevuje kontejner s výzbrojí. Osobně doporučuji vířivou raketu označenou písmenem M. Ve hře uplatníte svůj postřeh a rychlost, pokud něčím takovým ovládáte, v tom je základní rozdíl mezi pařanem a nepařanem. Potvory jsou pěkné, závěrečné

lahůdkové a značně nepřijemné.



70%

MOTORKY

Možná vás zarazí název hry, ano, hra se skutečně nejmenuje motorky, ale já jako jeden z mála neumím japonsky a právě název hry japonsky napsán je. Nicméně název Motorky obsahuje hry plně odpovídá. Obsahem hry jsou prostě závody motorek. Jak už to bývá nejprve si vyberete, zda dáte přednost tréninku, nebo se rovnou zúčastníte seriálu mistrovství světa. K dispozici je 16 okruhů a našince jistě potěší, že autoři zařadili mezi okruhy i jeden z bývalého Československa. Pokud zvolíte šampionát následuje volba vybavení stroje a kvalifikace. Samotný závod se jede na 5 kol. Body se udílejí do sedmého místa. Ze začátku není problém vyhrávat kvalifikace a závody, ale čím jste dál, jsou vaši soupeři lepší a trať zádušnější. V posledním 16-ém závodě, jsem měl obrovské problémy se vůbec do závodu kvalifikovat. Po každých čtyřech závodech obdržíte kód, takže nemusíte začínat pokaždé znovu. Na závěr ještě poznámka. Hru jsem hrál pouze jednou, ale hned jsem se stal vítězem celého šampionátu.

68%



PETERLEE

SUPER ENGINE II

SUNPRONIC CS, P. O. BOX 215, 150 00 PRAHA 5



MUKAŘOVSKÉHO 1986, PRAHA - 5

TEL / FAX : 02 / 561 72 71 - 2



Výkonný procesor s frekvencí 7,16 MHz

Systémová paměť 8k x 8

Zobrazovací paměť 32k x 16

Rozlišení 320 x 244 bodů

512 zobrazovaných barev

Audio Video i anténní výstup

Uzamknutí cartridge při hře

DOPISY ČTENÁŘŮ K DOMÁCÍM VIDEOHRÁM

V minulém čísle jsme trochu ošidili majitele videoautomatů, ale dnes opět přinášíme rubriku dopisů čtenářů. Tentokrát jsme pro vás vybrali tři různé dopisy a pokusíme se na ně nalézt odpovědi. Tak do toho:

Vážená reakce EXCALIBURu, velice mě potěšily čtyři strany o SEGA hrách a dopisech. EXCALIBUR jsem začal kupovat od šestnáctého čísla, kdy jste také o SEGA hrách začali psát. Ne že bych si četl jen o nich, rád si přečtu recenze na PC nebo AMIGU a potom u kamarádů vynucuji jejich předvedení (i když je většinou nemají).

A teď už k důvodu mého dopisu. Chtěl bych vědět, jestli hry typu DUNGEON na SEGY dosahují kvality těchto her na PC. Také bych si přál, abyste uvedli recenze na u nás již se prodávající RPG (například Sword of Vermilion).

S pozdravem Váš čtenář Tomáš J.

Vážený Tomáši,

Hry na SEGY DUNGEONům na PC sahají přibližně po kolena, ty lepší po pás. I když tyto hry existují, jsou jen důkazem širokého využití SEGY. Jestli si ale chceš zahrát pořádný DUNGEON (LANDS OF LORE, ISHAR II, BLACK CRYPT) na SEGU ani nepomysli. RPG jsou tady sice roztomilé, ale počítače jsou počítáče. Pokud jde o recenze těchto her, určitě si o nich povíme v některém z dalších (možná už v příštím) EXCALIBURů.

Ahoj EXCALIBUR

Konečně sú rebričky a recenzie na SEGU! Už sa neviem dočkať, kedy sa to poriadne rozbehne. Ste super bomba vymakany časopis, ale prečo sú tak stručne popísané hry na SEGU. Dokonca aj najlepšia hra v rebričku - SONIC THE HEDGEHOG je recenzovaná veľmi stručne! Chcelo by to trochu viac. Zaujímalo by ma, či budú recenzie aj na dačo väčšie - napríklad na MEGA CD alebo PANASONIC 3DO.

Viem, že EXCALIBUR je český časopis a nepochybujem, že aj nejlepší. Verím, že mi to uveríte a stručne odpoviete.

Ďakujem (podpis M.I.A. tzn. Missing In Action tzn. že se čtenář nepodepsal - red.)

Ahoj čtenáři, který ses nepodepsal,

Hry na SEGU jsou v zásadě tak stručně popsané proto, protože obvykle není o čem psát. Je rozdílný psát recenzi na složitou adventuru hru či dungeon, kde jsou miliony nápadů a srandiček, kde je

v každé části jiná grafika, případně jiné zobrazení a recenzi na akční parbu na SEGU, kde je všechno sice v roztomilé grafice, ale k uzoufání stejné a opakující se. Pokud jde o recenze na ostatní přístroje nezávisí to na nás - nikdo z nás by si pravděpodobně SEGU, NINTENDO ani žádný jiný hrací automat nekoupil - stačí nám naše AMIGY a PC - a tak jsme závisli na firmách, které nám tyto přístroje dávají k otestování. Pokud nám někdo nabídne MEGA CD, rádi jej podrobíme důkladné kontrole.

Zdravím vážené pařany z EXCALIBURu

Připojuji se k mnoha dalším, kteří vítají rubriku domácí herní automatů. Já jsem příznivce MEGA DRIVE (i když ho teda ještě nemám). Z EX.18 mám takový pocit, že o konsolích píšete jako z donucení (viz odpovědi na dopisy čtenářů str. 40), citát "...videohry se začínají drát na náš trh. Nedá se nic dělat.". Je třeba vidět, že hlavně v Anglii poslední tři roky prožívá SEGA a NINTENDO obrovský rozmach a my čtenáři EXCALIBURu bychom chtěli „být přitom“. Měli byste naopak věnovat daleko větší prostor konsolím.

Vadí mi neustálé srovnávání s PC či AMIGOU. Fakt je, že konsole jsou jednoúčelová věc. Ale musíme vědět, proč tady jsou a proč jsou na západě tolik oblíbené. V EX.16 ICE velice dobře píše, proč vznikly. PC a AMIGA se v našich krajích těší oblibě proto, jelikož je možné na ně sehnat hry od pirátů za zlomek ceny originálních a cartridge na konsoli jsou drahé (je to snad důvod, proč nedoporučujete koupit videoher?). Ve světě je situace taková, že hra stojí zhruba stejně na cartridge i na disketě, a proto rozhoduje cena hardware a komfort manipulace. Myslím si, že osobní počítače zaměřené hlavně na hry nemají budoucnost. Viz Commodore, který má s A1200 ambice na poloprofí využití - DTP, video, animace. Mně osobně teprve MEGA DRIVE umožnil podobný zážitek jako v herně. Hlavně rychlost animace a jemný scrolling. Pro náročného hráče akčních her je pomalé PC nešťastím (málo her na PC je dost rychlých - uspokojivě F29 Retaliator, nedostatečně F15 Strike Eagle II na 386SX). Nechci rozebírat, kdo si může dovolit 486DX domů na hry.

K otázce hardware MEGA DRIVE a SNES: 64 barev z palety 512 bude ještě nějakou dobu stačit. V případě, že by NINTENDO (resp. KONAMI Ltd.) začalo přetahovat moc zákazníků z řad SEGY, přijde na trh pravděpodobně nová SEGA s rychlejší procesorem, 16-bitovým zvukem, jemnější a barevnější grafikou (VGA) a CD-ROMmem, na které budou samozřejmě chodit cartridge z MEGA

DRIVE. Měli byste psát více o hardware, aby se lidi furt neháдали, co je lepší. A taky doplňky. Ko ví, že na MEGA DRIVE existuje freezer jako na Amigu Action Replay? Úvahy o hardware shrnu závěrem: I když má SNES lepší hardware, nemůže nabídnout tolik svých kvalitních originálních her jako SEGA (čistě subjektivní názor). Kdo jednou hrál hry SONIC THE HEDGEHOG nebo lépe SONIC 2, pochopí kouzlo SEGY.

Je zajímavé, že v poslední době se pro oba vedoucí domácí automaty ve stále větší míře dělají konverze z PC a Amigy (STREET FIGHTER 2 na SNES - dokonce hláška „Amiga version“, ANOTHER WORLD na MEGA DRIVE, DESERT STRIKE (tady vás ale musím pokát, že v recenzi této hry v EX.18 jste neuvedli v kolonce „na počítač“ vedle PC, AMIGY a ST také SEGA MEGA DRIVE. A pak že jste objektivní. To je potom další voda na mlýn všem hanobitelům konsolí. Jen ať se smažej.), MEGA-LO-MANIA, dokonce LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE a konečně TINY TOON ADVENTURES z NINTENDA (k nevěření)). Vše vysledováno ze SKY ONE - GAMES WORLD. Poznámka ICEho při recenzi hry TOKI na MEGA DRIVE, že to není taková podivná, jako na velkém automatu, mě jasně přivedla na myšlenku, abyste při recenzích konverzí uváděli i originál - nejlépe fotky. Já vím, že je těžké o fotit obrazovku automatu (a najít hlavně kus s ostrým obrazem), ale od toho jsou tu profíci. Tak by mě teda zajímalo, kde ICE viděl originál TOKI. Já jsem si naposled zahrál na originálech SEGA letos v létě na Rozkoši u Náchoda (AFTERBURNER, SHINOBI, GOLDEN AXE, ENDURO RACER, OUT-RUN). I když jsou to poměrně staré hry, i dnes stále dobrá pařba. Rychlost teda nehorázná (let live M68000!). Tak se teda ptám: kde je možné si zahrát na originálních automatech novinky?

Petr L.

Ach ano, tenhle dopis je velice rozsáhlý a vyčerpávající, a mohli bychom jej tak nechat bez dalších komentářů jako jeden z názorů, což také udeláme. Ovšem až po opravě některých chyb a odpovědích na pár otázek. Pokud jde o srovnávání SEGY a NINTENDA s PC či AMIGOU - nemůžeme si pomoci - náš časopis je o všech těchto přístrojích, a tak se občas nějakého toho srovnání nevyvarujeme. O pirátském kopírování bychom ti velice rádi něco řekli, ale už to neuděláme, protože jsme si dali závazek (viz dopisy čtenářů), který dodržíme.

Pokud jde o rychlost her na PC, nemůžeme s tebou než souhlasit - na pomalých PC jsou pomalé hry a na rychlých rychlé. Co se dá dělat. Přetahování zákazníků je

zajímavá otázka. Je všeobecně známým faktem, že na západě má NINTENDO v současnosti větší počet zákazníků než SEGA, ale to není rozhodující. Obě dvě firmy se předhánějí ve svých výstředních a zdokonalování hardware. SEGA již dávno vyvinula zařízení MEGA CD, které využívá CD-ROM na hry. Pro použití her na MEGA DRIVE si ale musíš MEGA DRIVE koupit zvlášť. NINTENDO zase vyvíjí nový FX-CHIP, což je procesor zabudovaný přímo do cartridge pro SNES, který umožňuje neuvěřitelně rychlou animaci a kalkulace pohybu (první hru na FX-CHIP - STAR FOX - jsme měli tu čest vidět, a tak rychlý kosmický simulátor jsme na malých masínech ještě neviděli). V současné době se mluví o spolupráci NINTENDA s firmou Silicon Graphics a o jejich projektu „Project Reality“, což bude nová generace hracích automatů. V hernách se objeví již v roce 1994 a koncem roku 1995 bude k dispozici pro domácí využití v ceně, která by neměla překročit 250 US\$...

Pokud jde o hardware, nechceme se o něm, jako herní časopis příliš rozpísat, ale uvidíme. Freezer na SEGU samozřejmě existuje.

Konverze her jsou sice hezká věc, ale nenech se mýlit - třeba STREET FIGHTER 2 je původně hra z „velkých“ automatů, která byla převedena na SNES a teprve potom na AMIGU a PC. DESERT STRIKE není samozřejmě jen na počítače, které jsme uvedli v recenzi, ale i na SEGU a SNES. Kromě toho existuje i hra JUNGLE STRIKE, která je jen ve verzi pro SEGU. S fotkami z automatů to asi bude svízal, protože zdroje našich obrázků jsou jinde - originální obaly a diapozitivy od našich dodavatelů her - běháni po Praze a focení obrazovek automatů jsme ještě nezavedli a ani do budoucna s touto možností příliš nepočítáme. Po krátkém mučení nám ICE prozradil, že originál hry TOKI byl ještě donedávna v pražském obchodním domě KOTVA na Náměstí republiky. Moc hezké naleziště originálních automatů bylo ještě před nedávnem v Paláci Kultury. V současnosti nemáme o automatech příliš mnoho informací - ty lepší jsou roztroušeny po pražských obchodních domech a ty slabší u pokoutných cestovatelů s autobusy plnými her.

To je pro tentokrát všechno, co jsme vám chtěli říci o vašich dopisech. Těšíme se na další dopisy, u kterých se sejdem zase příště. Zachovejte nám přízeň a nehádejte se už tolik s PCčkáři a s AMIGou. Na shledanou v příštím čísle se těší

Vaše redakce

Čtenářská soutěž - každý měsíc Mega Drive od firmy DATART INTERNATIONAL

A jsme tady zase s dalším kolem naší soutěže s ježkem. Tedy s firmou SEGA, respektive s jejím zastoupením u nás - firmou DATART INTERNATIONAL. Pokud se vám podaří vystihnout soutěžní úpon z této stránky a navíc k němu dokáže napsat správné odpovědi na naše otázky, obývá jen maličkost - pokud vás vylosujeme, podržíte od výše jmenované firmy překrásný nový přístroj SEGA MEGADRIVE - a to už oji za tu trochu námahy.

echme už planých řečí - dejme se do díla. Naše dnešní otázky vypadají přibližně takto:

První otázka je tak jednoduchá, že se sami stydíme za fakt, že se zrodila v našich hlavách. Ale přesto - napište nám, jak se jmenuje hra pro SEGA MEGADRIVE, v níž si hráč může zvolit postavu svého hrdiny - buďto bude hlavním hrdinou doktor Grant nebo Raptor.

2. I druhá otázka je nechtěně jednoduchá. Zajímá nás, kolik zón je ve hře 3. SONIC THE HEDGEHOG pro SEGA MEGADRIVE.

3. A konečně třetí otázka. Napište nám, jestli pro SEGA MEGA DRIVE již existuje konverze některé z legendárních her firmy PSYGNOSIS. Pokud ano (a vy víte, že po tak hloupé otázce musí být odpověď ano), napište nám, jak se tato hra liší od své počítačové předlohy.

Tak to by byly skoro všechny dnešní otázky. Popravdě řečeno, byly to už úplně všechny dnešní otázky, a tak nezbyvá než se rozloučit a popřát šťastné a veselé řešení. Držíme vám palce.

Vaše redakce a



6. kolo čtenářské soutěže - 1. cena multimediální zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

Vážení čtenáři!

Další kolo naší soutěže je tady. Tahle soutěž je už tak zajatá, že je naprosto zbytečné vysvětlovat její pravidla. Musíme jen připomenout (máme to ve smlouvě), že sponzorem této soutěže je pražská firma A-B-Comp.s.a. a že na konci roku se dočkáte vylosování, jehož vítěz si odnese multimediální AMIGU CDTV. Tolik úvodem, přistupme ale už k otázkám.

1. Tady už nikdo nemůže čekat nic jiného než vyjmenovávání her. Když to všichni tak pěkně čekáte, tak nám tedy vyjmenujte alespoň deset her typu DUNGEON. To je ale snadné že? Tak to ztížíme. V těchto hrách musí hráč ovládat pouze čtyři postavičky. Ještě pořádně snadné? Tak musí jít o hry fantasy (nikoli sci-fi). To už by snad s těmi omezeními stačilo. I tak je to velice, ale velice jednoduché.

2. Další otázka je záluďná a je to odporný chyták, tak si dejte dobrý pozor. Zajímá

nás co přesně mají společného hry: ACE OF ACES, ALIEN BREED a STRONGHOLD.

3. Tři možnosti výběru, kterými vás každé číslo častujeme se vám dostanou i dnes. Otázka, na kterou tyto možnosti dnes platí zní takto: Anglická firma PSYGNOSIS má ve svém znaku jistě zvíře. Nás pochopitelně zajímá, jaké že zvíře to vlastně je:

- a) puščík obecný
- b) sova pálená
- c) výr velký

A to je konec. Pište, řešte, odpovídejte a těšte se na AMIGU CDTV, která se zase pro změnu těší zase na vás. Na shledanou u dalších otázkách se těší

Vaše redakce a

EXCALIBUR 20
A-B-Comp
SOUTĚŽ
⑥

Mezi pařany jsem zaslechl: „viděl jsem bezva adventuru ZORK od nějakýho INFOGONU...“ a přišlo mi trochu líto kdysi slavné softwarové firmy INFOCOM, která je zakladatelem ideje adventury coby počítačové hry. První adventury, v té době ještě zvané textovky, vypustil INFOCOM na světlo světa v roce 1982. Těšit se z nich mohli pouze PCčkáři, i když později byly dodělávány hojně konverze. Byly to kratší příběhy bez jakékoliv grafiky, veškeré děje a pohyby byly popsány slovně, všechny příkazy si člověk musel do písmačka vytýkat a čekat, co počítač předvede. Příběhy byly nejdříve velice krátké, takové softwarové „minutky“ jako INFIDEL, LURKING HORROR nebo SUSPECT mohl schopný pařan dojet i za dva-tři dny bez návodu. Zájem o INFOCOMské hry se postupně zvedl a firma začala tvořit dílka o něco složitější. Objevíli se první nasměll konkurenti: dnes skvostná SIERRA ON-LINE tiše vypustila LARRYHO jedničku a POLICE QUEST jedničku na PCčka coby pokusy s byt' ubohou, ale první grafikou. Mezitím se textovkové podhouby objevilo také na „osmičkách“ typu Sinclair ZX Spectrum, C64ce a Atari. Zde se kromě skvělého týmu LEVEL 9 prosadilo spousta malých progamátorských skupinek a samotářů, kteří dokázali jednoduchou textovku natukat. V Čechách a na Moravě se rozlezl jakýsi FUXOFT, časem byl odhalen jeho autor František Fuka. Objevila se i mimopražská dílka, jako například DOBYVÁNÍ HRADU, na které jsem doposud nezapomněl díky dlouhému zákysu u hradního příkopu, který se dal vyřešit pouze příkazem „Skoč o tyčí“.

Jak jsem již řekl, až na výjimky se jednalo o malá dílka, svou jednoduchostí a laickým provedením nepřesahující inteligenci houpacího křečka. Tuto skutečnost samozřejmě neodsuzujeme, vždyť se jednalo o pouhý začátek. Netrvalo dlouho a začaly se objevovat první textové skvosty, spravedlivý soudce čas zapsal do svého diáře pouze ty nejlepší z nejlepších. Největších poet se tak právem dostalo firmě INFOCOM za nezapomenutelné fantasy adventury orientované na mladé kouzelníky ZORK I, II a III, na druhém místě se uvelebila skupinka

LEVEL 9, jejíž textovky jako EMERALD ISLE nebo WARM IN PARADISE byly opravdu báječné a neuvěřitelně rozsáhlé. V záchvatech parby jsem pokreslil desítky „á-čtyřek“ titěrnými mapkami a poznámkami, jichž se však již nikdo nedopátrá, jelikož skončily coby podestýlka mých morčat (PS: Zbožňuju morčata, dal bych jim 96%). Když už jsem u toho, vypustil do světa další ze série zákysů: po dvou měsících parby jsem před několika lety na Sinclairu kriticky zařval na konci hry EMERALD ISLE, Neví nááááhodou nějaký pamětník, jak se otevírá magická stěna v královské klenotnici? Ale zpět k věci.

Jak to již ve světě chodí, dříve nebo později se z euforické produkce originálních nápadů stane komerční automatizovaná linka. Ukázkový příklad předvedla SIERRA v letech 85-90, kdy pod jejím praporem doslova vyřezly adventury všeho druhu a zaměření. Programátoři LEVEL 9 vzdali své úsilí a zanechali psaní textovek tendenční konkurenci. INFOCOM usnul tvrdým spánkem a spal a spal a chrápal, až se jednoho krásného dne roku 1991 probudil a rozhodl se svou nečinnost napravit něčím, co tu ještě nebylo. Jak dalece se to jeho programátorům povedlo, necht' si odpoví sami za sebe ti, kdož měli možnost vidět slušnou grafickou adventuru LEATHER GODESSES OF PHOBOS II (Kožené bohyně z Phobosu II).

Pro nadšence vydal INFOCOM ještě kompletní sbírku svých zesnulých textovek. Je rozdělena do dvou dílů nazvaných příznačně THE LOST TREASURES I a II.

(Ztracené poklady I a II). V době, kdy tūkám tuto úvahu do počítače na mém harddisku trůní již další nová věc od této firmy, jež se znovu narodila. Je to adventura THE RETURN TO ZORK, která svými dvaceti megabyty patří mezi ty mohutnější a zpracováním si nijak nezádá s novými SIERRAMI. Grafika přes celou obrazovku, jakákoliv konverzace probíhá ústně přes zvukovou kartu, originální ovládání, zkrátka všechno, co k současné adventuře patří. Na závěr ještě rád připomenul, že obě nové INFOCOMovky - LEATHER GODESSES OF PHOBOS II i RETURN TO ZORK jsou, co se obsahu týče, pouze slabé odvary těch původních textových tukaček. Hra může být sebeděle zpracovaná, ale nemá-li chytrý a zajímavý příběh, není to prostě ono. Vrcholná sláva INFOCOMu již přeci jen minula a nové nápady se pomalu, ale

jistě ztratily v nenávratnu, čímž nechci říci, že nový ZORK není dost dobrý. Řekneme jen, že jsem od autorů prvních ZORKů možná očekával o něco víc.

ANDREW

některé skutečnosti, které až doposud zůstávaly nejasné. Dostanete nové kouzlo Rezrov. Podívejte se do své kouzelné knihy (Read spellbook) a zjistíte, že čtyři kouzla již máte od samého začátku: jsou to GNUSTO na zapisování nových kouzel do knihy, BLORB na uzavírání objektů do magické schránky (toto kouzlo jsem v průběhu hry nepoužil ani jednou), NITFOL naučí zvíře mluvit vaší řečí a FROTZ vytvoří umělé světlo. Přetáhněte si listinu od čarodějnice (Read scroll) a naleznete kouzlo REZROV a ihned zkopírujte do své knihy příkazem Gnusto Rezrov. Toto nové kouzlo dovede otevřít zavřené dveře či magicky utěsněné prostory. Takto vyzbrojen a zásoben se vydejte k západní bráně zámku (Outside gate). Před zakouzlením kouzla z knihy se formulí musíte pokaždé znovu naučit, neboli si ji zopakovat. Zanedlouho jej však opět zapomenete, opakování vás tedy bude provázet celou hrou (Learn Rezrov). Otevřete bránu kouzlem (Rezrov Gate) a vstupte do temného zámku. Show začíná.

V zámku a jeho sklepeních, popřípadě zahradách, nyní budete muset posbírat velké množství kouzelných listin a teprve s nejsilnějšími kouzly si budete moci troufnout na černého šéfa, který se nachází na druhé straně hradu v kouzelné východní věži. Cesta to bude strastiplná a občas trochu zapletená, takže dávejte dobrý pozor na mapu. V některých částech hradu je naprostá tma. V takových zákoutích na vás ohňá nadřazená miss s kosou alias smrt. Lampa už nejspíš nikdy hořet nebude a proto ji rozsvíte kouzlem (Frotz Lantern). Přesuňte se do severozápadní věže a vyjděte po schodech nahoru. Zde na vás čeká první kouzelný svitek záměského pána. Budete si muset zvyknout, že prakticky žádné nové kouzlo není zadarmo a leží někde ukrýté, nebo poníčené a jinak zašantročené. V této místnosti se svitek nachází v diamantovém vejci. Vejce seberte, prozkoumejte a všechny hejblátka na něm posuňte do otevřené polohy tak, aby se otevřelo a vydalo svá tajemství. Avšak bēda, listina ve vejci je poškozená a nečitelná. První kouzlo tedy není nic moc, ale vezměte si ho s sebou, časem ho rozluštíme. Nyní jděte do věže druhé, jihozápadní, vlezte do postele a spěte (Sleep). Ve snu uvidíte bílou paní, která vám v celé své důstojnosti vlezte do lože, svlékne se a pohladí vám roh nočního stolku. Ráno po probuzení tento noční stolec pořídně prozkoumejte, stiskněte skryté tlačítko a v tajné přihrádce naleznete nové kouzlo VAXUM na dělání přátel z apatických

a zvířecích bytostí, kouzlo si ihned zapíše do své knihy. Východně od věže se nachází jižní hala (Southern hall), ze které sestupuje úzké točité schodiště do černých hlubin. Sejděte po něm dolů a projděte do cely. Prozkoumejte stěnu a vidíte uvolněná cihla. Cihlou pohněte (Push the block) a objevíte tajnou skrytý zesnulých vězňů. Na zemi zde leží pohozená spona (Get Spoon) a další kouzlo EXEX, tentokrát na zrychlení pomalé bytosti. Kouzlo si zapíše do magické knihy. Z vězení je sice možno sestoupit ještě níže, do labyrintu, ale tam prozatím nechodte. Projděte halou a obrazámu na východ a v jihovýchodní věži si položte lampu. Potmě se vraťte do obrazárny a odsuňte osvětlený portrét (Get Portrait). Za ním naleznete další kouzlo do své, prozatím skromné, sbírky: OZMOO. Toto kouzlo je speciální - pomocí něho můžete přežít svou vlastní smrt v případě, že byla



(Kompletní řešení aneb Na počest nového Zorka)

Na počest znovu-zrození INFOCOMu jsem nyní připravil návod na jednu z jeho starších textovek, která byla vlastně úplně první v řadě kouzel a magie, ze které se později vyvinul ZORK. Je to hra ENCHANTER, předchůdce známějšího SPELLCASTERA, ve kterém jsme všichni zažali. Jako nezkušený čarodějský učen se ocitnete před složitým úkolem zneškodnění černého mága. Mág žije v opuštěném zámku a protože se nudí, již tradičně působí zlo (až člověka unavuje o tom neustále psát). Zpočátku je o kouzla nouze, jelikož jich mnoho neumíte a musíte se světem protloukat coby normální prašivý smrtelník. Občas narazíte na zápisky nových kouzel a hbitě se je naučíte. Ke konci hry bude již vaše čarodějná kniha obsahovat přes dvacet zaříkávek a život se stane o něco jednodušším. Na samém začátku této rozto-

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ - KONEČNĚ)



trezor s číselným kódem (Jar of solvent) a příkazem What is.. jej lokalizuj. Teď polož pásku, kterou jsi našel v otcově domě do trezoru. Vyň se dotěrným dětem a vylez oknem. Jdi do otcova domu. Po příchodu jdi ke stolku s rostlinou (u levých dveří). Vezmi rostlinu a polož ji na zem. Vezmi ubrus a otevři skříňku pod ním. Malým klíčkem, který byl v pásce otevři skříňku. Podívej se dovnitř a vezmi starou knihu. A nyní již můžeš cestovat do Benátek a hledat to, co vzpomínal Donovan.

Benátky

Nejdříve navštív knihovnu a hledej tři knihy: „Mein Kampf“ - hitlerův Můj boj, „How to fly a biplane“ - Jak řídit letadlo, „Secrets of the Roman Catacombs“ - Tajemství římských katakomb. Příkazem What is.. projdi všechny knihy a až najdeš všechny

Římské katakomby

Použij železný sloupek na dlaždici. Pokud jsi postupoval správně, ocitneš se v místnosti se třemi východy (jestli ne, vylez nahoru a opakuj postup od hledání místnosti se správným oknem). Prohlédni si knihu o římských katakombách. Všimni si mapy nahoře a pod nadsipem. Po krátké procházce katakombami se určitě zorientuješ. Do bludiště vejď přes jednu z dveří a hledej místnosti s kostrami na východní stěně. Prohlédni si kostru na prave straně. Vezmi hák, který je na ní pověšen.



V tomto grafickém dobrodružství je tvůj úlohou v převtělení za archeologa Indiana Jonese najít Svatý grál. Pocestuješ ze školy v New Yorku do Benátek, budeš bloudit románskými katakombami, ocitneš se v Brunwálském hradě na Rakousko-německých hranicích, kde bude netrpělivě očekávat tvou záchranu otec, kterého zajali Němci. Pokud bude všechno OK, ocitneš se brzo v Berlíně. Z Berlína musíš chytit Zeppelin letící do Iskanderunu, kde se nachází Svatý grál...

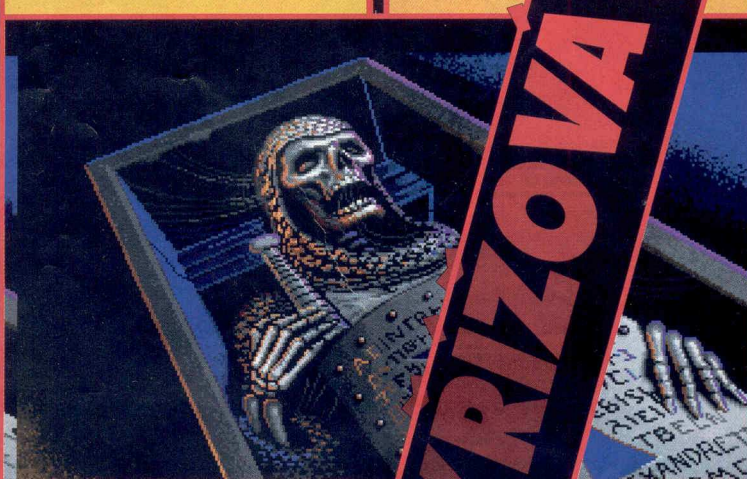
Tento návod na INDIANA JONESE III obsahuje všechny potřebné informace k dohrání hry, avšak existuje množství situací počas hry, které se nedají předpokládat. Pokud se v takové situaci ocitneš, není to tím, že bys hrál špatně, je třeba brát v úvahu faktor náhody. Mnoho místností, objektů a lokací má různou podobu, budete-li hru hrát znova od začátku. Udělal jsem všechno proto, abych psal co nejvšeobecnější návod. Takže začneme radami k soubojům, které budete muset často překonávat. Každý si může vyvinout sám pro sebe svůj způsob boje. Já jsem přišel na způsob, který málokdy zklame: stiskni úder velmi rychle, asi čtyřikrát za sebou. Potom dvakrát zpět. Toto opakuj, dokud nacistá není po smrti. A teď již k samotnému řešení.

Barnett College, 1938

Vracíš se do školy po tom, co jsi znovu získal kříž Coronada. Na chodbě potkáš Marcuse Brodyho, svého dobrého přítele. Vše tě přivítá, potom od tebe žádá nějaké překlady, které ti dal. Otevřeš zápisník a vrátíš mu je. Marcus ti poděkuje a přestane ti věnovat pozornost. Nejdříve musíš jít do školní šatny, kde si můžeš převléci zničené šaty za nové. Když vyjdeš z místnosti automaticky budeš mít nový pěkný oblek. Po krátkém obhlédnutí tělocvičny se vrať do šatny. Tentokrát budeš mít úbor pro boxování. Automaticky se ocitneš v ringu a budeš konverzovat se svým protivníkem. Jestli chceš lehký boj, odpověď první odpověď. Pro středně těžký boj druhou a jestli chceš, aby byl boj opravdový, zvol třetí odpověď. Po nacičení boje odpověď, že již nechceš bojovat. Možná jindy. Vrať se zpět do šatny a znovu si oblék svůj oblek. Jdi do třídy (je umístěna směrem nahoru a vlevo od tělocvičny). Všimneš si, že učebna je plná zlobících studentů. Řekni jim, že jsi si jistý, že pro ně můžeš něco udelat venku. Potom jim povol odpočinek. Dále řekni své sekretářce Ireně, aby zapsala jména všech dětí na papír, že se jim bude věnovat v daném pořadí. Studenti tě nechají na pokoji a ty se dostaneš do své tiché soukromé kanceláře. Jdi ke stolu a ber všechny objekty na stole, dokud

neobješíš balíček. Vezmi balíček a otevři jej. Jak dobře víš, nemůžeš se vrátit cestou, kterou jsi přišel, proto jdi k oknu na pravé straně a otevři ho. Vylez ven. Venku se setkáš se dvěma muži. Neboj

INDIANA JONES



Název hry:	INDY III
Firma:	LUCASFILM GAMES
Rok výroby:	1991
Typ hry:	adventure
Na počítač:	Amiga, PC, ST
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	normální
Originalita	75
Zábava	68
Prostředí	80
Grafika	74
Hudba	72
Efekty	69

EXCALIBUR verdikt: 73%

Poznámka: Starej dobrej Lucasfilm.

se a jdi s nimi. Vezmou tě do New Yorku, kde ti Donovan (umělecký sběratel) vysvětlí historii Svatého grálu. Pokud bys nechtěl sledovat celou scénu, stiskni ESC nebo pravou myš. Po rozhovoru se ocitneš znova před budovou školy. Měl bys jít do otcova domu, proto stikni Travel a zvol Henry's House. Po cestě si všimneš, že otcovu kancelář někdo zdemoloval a tvůj otec je asi v nebezpečí. Běž doprava a vlevo od

postele vezmi malý obrázek s pohárem na severní stěně. Pak jdi ke knihovně ležící nedaleko od postele a stáhni ji dolů (Pull bookcase). Měl bys vidět malý kousek pásky na zadní straně poličky. Vezmi ji. Teď se můžeš vrátit do školy ke svým milujícím studentům. Oknem vlez do své kanceláře a jdi k policičkám nalevo. Otevři

vzpomínané tituly, nahlédni do deníku (Grail diary). V deníku uvidíš obrázek ozdobného skleněného okna. V knihovně najdi okno podobné tomu v deníku. Ale předtím, než budeš hledat toto okno, najdi a vezmi v knihovně železný sloupek a červené lano (jsou umístěné společně u okna jedné z místností). Jdi do místnosti s oknem a znovu si přečti deník. Bude tam napsáno něco o „prvním vlevo...“. Slovem VLEVO myslíš deník oznámení visící na levém sloupku v místnosti, slovem VPRAVO myslíš sloupek pravý. Přečti oznámení na sloupcích, budou tam tři římská čísla. Deník uvádí PRVNÍ, zapamatuj si první číslo. Říká-li deník DRUHÝ, zapamatuj si druhé, apod. Teď jdi k dlaždici na zemi, která je označena daným římským číslem.

Pokračuj směrem na východ, dokud nenajdeš místnost s kanály a s poklopem (měl bys projít místností s pochodní a místností s dlaždici na zemi). Otvorem (Manhole cover) prolez zpět mezi lodi. Dojdi ke dvěma sedícím milencům a prohlédni si láhev vína na stole. Láhev seber a vlez zpátky do katakomb.

Najdi místnost s vodou a láhev naplň. Dále jdi do místnosti s pochodní. Použij láhev na pochodeň a vyčisti ji od prachu. Zatahni za pochodeň a sestup dolů. Až budeš stát dolů, láhev se rozbije. Jdi na východ, měl bys najít místnost s korkovou zátkou a kapající vodou. Jdi o jednu obrazovku dál na východ a přečti si poznámky na stěně. Zapiš si je, budeš je potřebovat později. Vrať se zpět a použij hák na korkovou zátku. Laso použij na korek s hákem. Poté vystup po žebříku nahoru a vrať se do místnosti, kde jsi plnil láhev. Jdi ke dveřím napravo. V jednom z následujících obrazů najdi zvláštní stroj. Použij červené laso (Red cordon) na stroj. Potom stroj spusť použitím kola vpravo. Kolo smíš pootočit pouze jednou! Dále najdi místnost se třemi zlatými sochami a dveřmi. Podívej se do Grail Diary. Stlačuj sochy, dokud nebudou symboly v takovém pořadí, jako v deníku a dveře se samy otevrou. Vejdí dovnitř. Zakrátko najdeš pokoj s místkem (most by byl zdvihnutý, kdybys nesprávně spustil zvláštní stroj). Přejdí přes most a vejdí do tunelu na druhé straně. Najdi místnost s lebkami na stole. Koukni do Grail Diary. Abys otevřel dveře, musíš stisknout lebky v daném pořadí (když zadáš nesprávnou sekvenci, dveře se jen pootevrou). Každá lebka odpovídá určité notě z deníku. Pamatuji, že jsi Indy a jeho levá strana odpovídá z tvého pohledu straně pravé. Vejdí do dveří a jdi dolů po kamenech. Najdi místnost s truhlou a s rytířem. Otevři truhlu a podívej se do ní. Jdi k mřížím napravo a zatahni za starý zámek, který tam visí. Vylez nahoru otvorem a hurá do Brundwalského hradu, kde musíš najít svého otce.

Brundwaldský hrad

Vejdí do hradu a řekni lokajovi, že jsi lord Robert McFalfa a jsi tady, abys provedl inspekci tapisérií. Potom se ho zeptej, jestli má tento hrad vůbec tapisérie a slož ho úderem k zemi (v tomto bodě je více možností řešení). Jdi do místnosti napravo. Sejdí dolů a pokračuj do skladu. Vezmi si uniformu sluhy. Až vyjdeš ven, potkáš strážného. Řekni, že si jdeš promluvit s vězněm. Poté řekni, že jsi Dietrichův nástupce. Nakonec zahroz, že prozrazuje informace. Nyní jdi na sever. Náckovi u schodů namluv, že prodáváš





můžeš pohybovat pomocí příkazů Push a Pull. Posuň se až pod sochu s rytířským brněním. Jestli si myslíš, že jsi nastavený správně, zatlač na brnění a doufej, že padající meč rozsekne provaz a ne tebe. Vstaň a zatlač na levou sochu na krbu. Vyjdi ven krbem a běž k motocyklu s přívěsem. Nasedni a jedem do Berlína.

Berlín

Téměř všechno v Berlíně se děje automaticky. Jen nezapomeň dát Hitlerovi neoznačenou propustku, až na něj nara-
ziš. Na letišti brzy zjistíš, že nemáš pro-

ze hráči na klavír. Až hudba začne hrát a Němec vyjde z pokoje, musíš Indy vejít dovnitř, otevřít skříňku a ukrást francouzský klíč. Poté rychle lez z pokoje. Nyní použij klíč v otvoru (je blízko zamčených dveří) a klíčem pootoč. V tomto bodě by sis měl uložit pozici na disk. Po žebříku vylez nahoru do ocelových chodů. Hledej cestu až do letadla uchyteného pod Zeppelinem. Tato část hry vyžaduje cvik. Poté, co si zalétáš s letadlem tě sestřelí. Po přistání se ocitneš na farmě. Jdi k autu nalevo a použij ho. Pohraničním hlídkám ukaž propustku podepsanou Hitlerem. A to už jsi na

obleky a že máš povolení. Potom mu prodáš oblek za 15 marek. Jdi nahoru po schodech a najdi pokoj s bednou. Otevři ji a vezmi 50 marek. Obleč si uniformu sluhy a hovoř s prvním náčkem ve druhém patře. Dej strážní svůj obrázek. Jdi na

obrazu Mony Lisý a zatlač na něj. Otevři seřadit a dobře si prohlédni nalezený obrázek (pomůže ti to při hledání pravého Svatého grálu). Vrať se na třetí poschodí, jdi k vojáčkovi Biffovi a nabídneš mu pohár s vínem. Dej

You couldn't be more right. It was a church during the Crusades.



Walk to
Push
Pull
Give
book of maps
manual
metal post

Open
Close
Look

Walk to
Pick up
What is

Use
Turn on
Turn off
Main Kampf
red cordon

Talk
Travel

východ a projdi do další místnosti s malou bednou. Podívej se do bedny a vezmi uniformu. Dále dolů do haly, kde bude další stráž. Těto strážníci se musíš vyhnout nebo musíš bojovat (pokud dojde k boji, nezoufej). V pokoji na jihu je krabička první pomoci. Po boji se vrať do haly, kterou jsi vstoupil do zámku. Nezapomeň si však obléci oblek Indy Wear, který jsi měl před návratem na první poschodí. Najdi pokoj s opilým vojáčkem. Umožni mu, aby ti dal prázdný pohár. Jdi do kuchyně (je to jedna ze sousedních místností) a naplň pohár vínem ze sudu. Jdi ke krbu a polij uhlíky vínem. Za chvíli, když pára zmizí, seber maso z rožně. Opět naplň pohár a vrať se do skladu. Tam vyndej z uniformy, kterou jsi našel nahoře, klíč a použij ho na věšák se zámek. Vezmi si šedou uniformu a jdi do třetího patra. Obleč si šedou uniformu a povídej si



cestě do Iskanderunu, kde se také nachází cíl tvé výpravy - místo, kde je uložen Svatý grál.

Chrást grálu

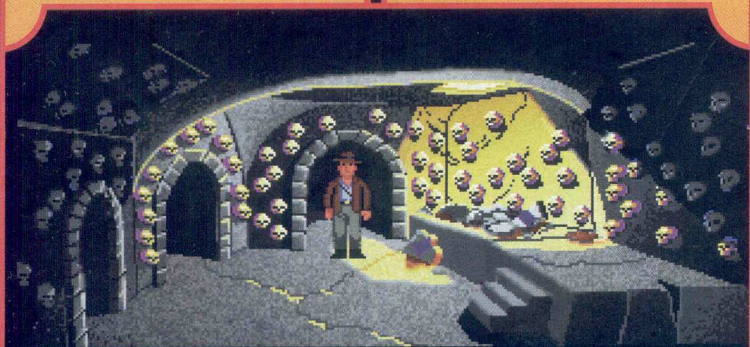
Předtím, nežli vejdeš dovnitř, ulož si pozici na disk, protože v chrámu nebude možné pozice ani ukládat, ani nahrávat. Čekají tě tři výzvy, po jejichž zdolání se dostaneš ke grálu. Při první výzvě se podívej do svého deníku, do toho, jež jsi získal po dobu hry. Najdi obrázek s velkým „X“. Skoč kurzorem na bod, který odpovídá X-ku na obrázku. Je to malý bílý bod asi uprostřed obrazovky. Přichází výzva druhá. Podívej se na vršek obrazovky a všimni si, jakým způsobem je hláskované slovo „GOD“. Můžeš jít pouze po písmenech, která se objeví ve ukázaném slově. Například, vidíš-li slovo JEHOBA, pohybuješ se pouze po J, E, H, O, B a A. Třetí výzva je příznačně nazvaná Skok ze lvovy hlavy. Musíš skočit na určitý bod na opačné straně obrovské propasti. Hlavně se moc nezdržuj na straně levé. Experimentuj, dokud takový bod nenajdeš.

Dostaneš se k rytířovi, a nastává čas zvolit grál. S použitím informací z předchozích částí hry bys měl zvolit správně. Po zvolení grálu ho naplň vodou z fontány. Po záchraně otce si můžeš vybrat z následujících možností:

- 1) vzít grál a dát jej zpět rytířovi
 - 2) nechat Elsu vzít grál, vzít si ho od ní a dát jej rytířovi
 - 3) vzít grál a zkusit odejít
- První možnost je ze všech nejlepší. A to je vše, gratuluji.

PLAYERS

středky na to, aby sis koupil lístek na vzducholoď. Abys tento problém vyřešil, přepni se na Henryho a zeptej se muže stojícího vedle na jeho děti. Zatímco Indy vytáhne muž lístky z kapsy. Opusť letiště a nastup na palubu Zeppelinu. Jestli chceš přeskočit následující část - Zeppelin, nenastupuj do vzducholoď, ale nastup do letadla. Předtím si však prostuduj knihu o létání letadlem, kterou jsi našel v Benátkách. Uvnitř Zeppelinu dej lístky mužovi. Henryho přemístí ke klavíru s hráčem a Indyho nechá čekat u zamčeného pokoje nedaleko vchodu. Henry musí dát pení-



Walk to
Push
Pull
Give
whip
book of maps
manual

Open
Close
Look

Walk to
Pick up
What is

Use
Turn on
Turn off
wine bottle
Main Kampf
red cordon

Talk
Travel

s náčkem na třetím poschodí. Za chvíli vás pustí dále (jen do něj). Jdi do kanceláře hlavního nacisty Vogela, která se nachází v jedné z prvních dveří. Psůvi dej maso z rožně. Otevři zásuvku a vezmi propustku. Seber také pohár (Trophy). Vrať se do kuchyně, naplň pohár vínem a jdi do druhého patra. Najdi místnost s bezpečnostním zařízením a vejdi do ní. Stráží dej knihu Main Kampf. Jdi k bezpečnostnímu systému a použij pohár s mířičkou. Vyjdi z pokoje a jdi do místnosti s uměleckými předměty, která se nachází blízko místa, kde jsi dal strážní svůj obrázek. Jdi k velkému

mu po hubě a jdi zpět. Prohlédni všechny místnosti na třetím poschodí, dokud nebudeš v pokoji s modrým gaučem a železným stojanem (měl by to být pokoj kdesi na pravé straně poschodí). Vezmi stříbrný klíč visící na stojanu. Teď najdi pokoj s upevněným bezpečnostním systémem (pozná se podle vedoucích drátů). Otevři dveře stříbrným klíčem a vejdi dovnitř. Pokud je v místnosti skříňka, otevři ji a vyber z ní 75 marek. Jestliže ne, podívej se do pokoje napravo nebo nalevo. Vyjdi z pokoje a chyt' tě Vogel. Dej mu nepravý diář. Po malém zmatku vás sváží na židle. Židlemi



Open casket
Push
Pull
Give
old book
whip
in Kampf

Open
Close
Look

Walk to
Pick up
What is

Use
Turn on
Turn off
Grail Diary
book of maps
manual

Talk
Travel

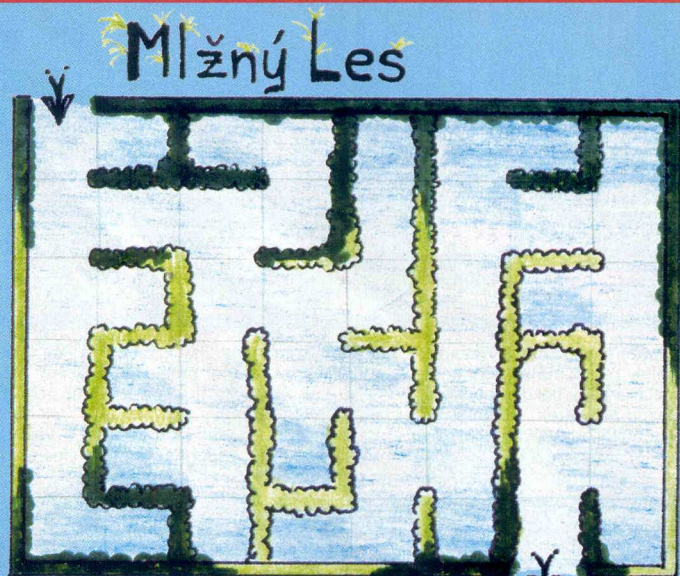
Další tuhá hra již není mezi námi. Nový produkt INFOCOMu, o kterém se zmiňuji již v pokecu okolo ENCHANTERA, zaval pravě včera (22.10.1993), kdy jsem ho v extázi dohrál na bezmála plný počet bodů. I když tento nový Zork ze začátku vypadal poměrně jednoduše, časem se zaplétá stále více, až hádanky a úkoly přelily ve zmet' nelogických a velmi složitých akcí. Na některé věci jsem přišel zoufalými pokusy nebo náhodou, takže se obtížnost ZORKa IV přesouvá do úrovně nejsložitější. Jak už to bývá zvykem, přináší vám EXCALIBUR svižně návod, abyste se zbytečně neplácali v nelogických hádankách. Návod je poměrně rozsáhlý a je k němu zapotřebí dvou mapiček lesů a nákreso hry „Survivor“, jejíž ovládnutí je nutné k dokončení hry. Anglicky budu specifikovat pouze ty předměty, které by mohly působit menší zmatek neznalcům jazyka anglického, jako je například netopýří trus, obroučka z podprsenky, apod.

Šťastnou cestu.

Začínáte ve skalním průmysku vedoucím do Supního údolí, dříve

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

než dříve, ale časem se zmatené zprávy z kartotéky začínají skládat do mozaiky příběhu. Chce to trpělivost a trochu kombinování, uletáči to budou mít lehčí. Teď se podívejte na most a na jeho pravé straně slezte dolů. Je tu tulák Waif, který je velmi nesmělý, takže nesmíte hned začínat o vzájemných sympatiích. Jeho přízeň si získáte oklikou, darováním lístků do ex-parku Julia Fučíka. Na oplátku dostanete špinavý dar, jehož podstatu zjistíte teprve později, až ho umyjete. Je čas pátrat po ztracené podzemní části Šanbaru. Vraťte se do mlýna, opilec vám nabídne skleničku. Jak to již ve hrách bývá, vylíte ji do květináče vlevo, tukněte si s mlynářem a prázdnou skleničku naoko vypijte. Mlynář si podvodu nevšimne, jelikož je natolik tuhý, že nevidí ani vás, natož obsah vaší skleničky. Tukněte si s ním podruhé a potřetí. Po třetím přípitku mu odeberte klíčky od auta (ikona auta a skleničky), měl by být dost ožralý, aby vám je dal. Následuje přípitek čtvrtý, po kterém se mlynář zvrhne na židli a padne do deliria. Seberte prázdnou flašku ze země a otevřeným poklopem prolezte do



RETURN TO ZORK

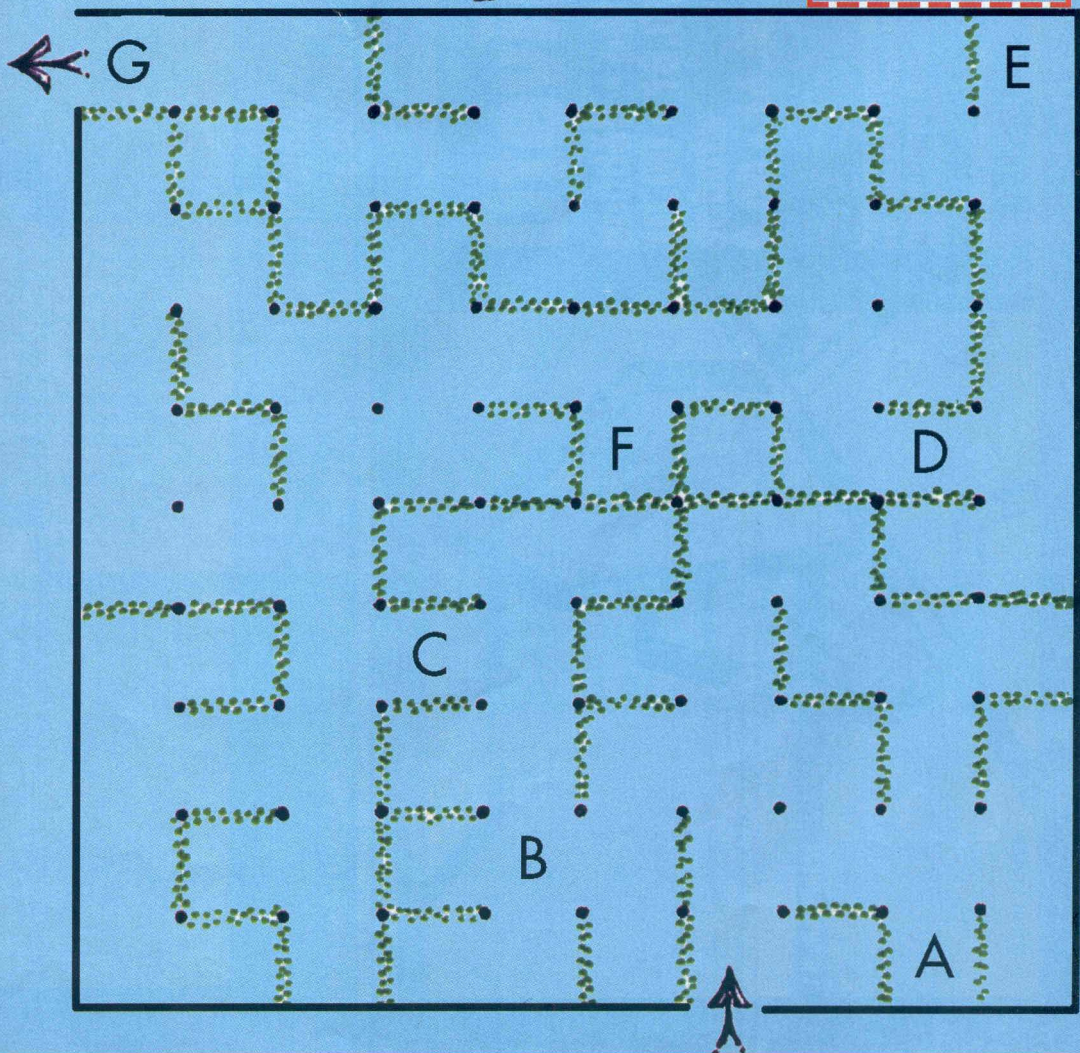
zvaného Údolí vraců. Seberte kámen, který se povaluje v levé dolní části obrazovky a hodte jej na supu sedícího na ukazateli. Sejděte do údolí a jděte k majáku. Pomatenec po vás bude chtít heslo, ale časem sám zapomene, jestli jste ho již řekl, nebo ne a pustí vás dovnitř. Zeptejte se ho na cestu na jih a pořádně ho prokecňte, uvede vás trochu do děje. V podstatě od něj zatím nic nepotřebujete, takže obejděte maják, až ke břehu řeky. Zde uřízněte nožem popínavou rostlinu (Vines) a svažte s ní prkna, vznikne použitelný vor, se kterým se odrazíte do řeky. Plujte 1x po proudu a rychle přiražte k rozbitému mostu, jinak je po vás.

Nyní se nacházíte ve vesničce Západní Šanbar, což je v podstatě začátek hry. Jděte do vzdálenější budovy vpravo, vezměte si prázdnou bednu a páku (Crank). Myšky se sice dají pochyty, ale jsou něčím nakažené, takže je raději nechte být. Další zastávkou bude škola - první dům na pravé straně. Na zvon, ze kterého někdo vytrhl provaz, zazvoňte nožem a budete vpuštěni na svatou půdu školskou. Odpovězte učitelce na hloupý kvíz (z manuálu) a dostanete zápisník, ve kterém si budete moci pročítat záznamy ze svých cest a dobrodružství. Nyní se při pohledu na městečko otočte a dejte se doleva, do mlýna. Projděte mlynem, ignorujte namol opilého dědku a na zadním dvorku seberte klíč a odblokujte mlýnské kolo. Vraťte se do města a jděte ke druhé budově vlevo. Je to obchod patřící ožralému mlynáři, takže ho odemkněte klíčem z mlýna. Uvnitř seberte baterii z poličky a hned ji naladujte do své jasnovidecké koule (Use Battery with Teleorb). Pozor při používání věcí. Musíte jimi tuknout na sebe v inventury způsobem růžek na růžek, aby zůstal zobrazen příkaz USE, jinak prostě vezmete věc z inventury a k žádnému používání nedojde. Je to trochu neohrabaný systém, ale co se dá dělat. Jakmile bude koule nabita, objeví se váš průvodný dědek a povede krátký monolog. Mele sice nesmysly, ale alespoň víte, že koule funguje. Dále se podívejte na pokladnu a ze šuplíku ukradněte peníze a vstupenku do ex-parku Julia Fučíka. Nyní jdí do městské haly, první budovy vlevo. Pokecejte s majorem o všem možném a podívejte se na skříňku se záznamy. Jestli vás opravdu zajímá, o co ve hře běží, pročtete si pečlivě všechny záznamy v kartotéce. Některé z nich mají i více stránek a je to dlouhé čtení. Důležité informace se vám ve zkrácené formě ukládají do deníku od učitelky, takže je budete moci konzultovat později. Až budete se studováním hotoví, budete ještě zmatenější,

šachty. Dole odemkněte dvířka klíčky od auta a vejděte do nového mlýna v podzemním světě. Vylezte z mlýna a výborně, dostali jste se do podzemního východního Šanbaru. Tohle městečko je už trochu větší.

Nejdříve vejděte do druhé budovy vlevo. Vstupte do Moodockova zbrojívství a kecejte s majitelem. Ukažte na stolek a vyhrajte nad Moodockem partii Survivoru. Je to jednoduchý zápas, na konci hry vás čeká mnohem složitější. Za vítězství vás překvapený Moodock odmění mečem a zvláštním penízem, který s místními Zorkmidy nemá nic společného. Vylezte ven, otočte se a přejděte přes most. Pak doleva, u památníku blázna popadněte knihu vtipů, bohužel napsanou

Zelený Les



Název hry: **RETURN TO ZORK**

Firma: **INFOCOM**

Rok výroby: **1993**

Typ hry: **adventure**

Na počítač: **PC, CD rom**

Obtížnost: **vysoká**

Minimum: **386/40, 2 MB RAM,**

20 MB HD

Doporučeno: **386/40, 4 MB RAM,**

Sound Blaster

Originalita **78** xxxxxxxxxxxxxxxx

Zábava **76** xxxxxxxxxxxxxxxx

Prostředí **78** xxxxxxxxxxxxxxxx

Grafika **80** xxxxxxxxxxxxxxxx

Hudba **82** xxxxxxxxxxxxxxxx

Effekty **83** xxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 79%

Poznámka: Tuhý oříšek, trochu pomatená aventura.

v nečitelném starozorském jazyce. Opět doleva a oknem vlezte do Rebečiny farmy. V levých dveřích zleva vás čeká nepřijemné překvapení, takže tam vlezte. Po výprasku pokecejte s Rebekou a odpovězte na její otázky pomocí manuálu. Jako pravý trdohlapec opět vlezte do domu a jděte rovně do kuchyně. Z ledničky vezměte kus masa (s ním si ještě užijete legrace). Po zabavení termosky se stolu popadněte mýdlo a hoďte ho do umyvadla (Use soap with sink). Pustte vodu, vyrobíte mýdlovou lázeň. V té umyjte dárek od Waifa a vida - první část magického disku je na světě. Části má disk celkem šest, takže se zatím moc neradujte. Opět otočte kohoutkem a na tekoucí vodu rychle použijte láhevku od ožraly, aby se naplnila. Při odchodu ještě vezměte termosku ze stolu, aby bylo vyloupení kompletní. Nyní do pokoje levého, kde sáhnete na fenku Alexis, jejíž štekot se vám nahraje na magneták. Pokud pravý žádný velký lup neskrývá, stačí jen popadnout zrcátko z nočního stolku a je vystaráno. Pokud ještě někdy potkáte Rebeku, vyfotíte si ji, foto se bude určitě hodit. Také se jí zeptejte na knihu vtipů a ona vám přeloží první ze čtyř gagů, které budete k dokončení hry potřebovat. Dalšími třemi vtipy se budeme zabývat později. Vpravo od Rebečiny sídla se nachází síla mrkve. Do otvoru v jeho spodní části vložte páku a otočte ji ve směru hodinových ručiček (Turn crank clockwise). Síla exploduje a svůj lup, nyní spojený s vandalským demolováním, můžete obohatit o několik mrkví.

Z rozcestí s památkem se nyní dejte doprava, k Pugneyově farmě. Jděte k červenému domu a promluve s farmářem Pugneyem. Z výběru emocí v pravé části obrazovky zvolte omluvnou tvář (Apologetic) a tvaře se sklíčeně tak dlouho, dokud vám Pugney nedovolí vzít si krabici s podprsenkou. Krabice leží přímo před domem, takže ji rovnou popadněte a pokračujte do kravína (modrý domek vlevo). Toto místo navštívitě tolikrát, že se vám budou zdát horečné sny o poletujících kravách, mořích mléka klátících se vemenech. Následuje procedura, kterou budete mnohokrát opakovat a já ji přišťazuji již jen „jděte pro mléko“. Z kopečku slámy vlevo vezměte věchýtek a položte ho na zem. Škrtněte sirkou a rychle, než zhasne, věchýtek zapalte. Nad vzniklým ohněm se pomodlete, aby neshořela celá farma, přičemž si také ohřejete ruce na správnou teplotu potřebnou k dojení krávy. Až nadojíte, dejte krávé mrkev za dobrý výkon. Celý proces, i s putováním pro mrkev k silu, opakujte znovu, aby byla termoska plná. Zpátky do města a do třetí budovy zleva. Je to spalovací pec, se kterou si trochu pohrajete: zatáhněte za páku 1 a vhodte bednu s podprsenkou od Pugneye do otvoru. Pákou 1 otvor opět zavřete a přehodte páku 2. Podívejte se do otevřeného šuplíku, a uvidíte rozpálený drátek z podprsenky. Vylijte na něj vodu z ožralcovy láhve. Teď již drátek můžete vzít.

Nyní vejďte do druhé budovy zleva a železiskem vylomte zámek. Vejďte dovnitř a rozhlédněte se po místnosti. Tak dlouho třeste s krabicí s vločkami (já třásli dvakrát), až se objeví cena, v tomto případě to bude pišťalka. I když to není nic jednoduchého, chytněte krysy a okamžitě je strčte do bedny, kterou jste našli v rozbitém domku v Západním Šanbaru. Jakmile budou krysy v bedně, vraťte se na náměstíčko a jděte rovně na rozcestí. Ze země seberte dlažky, otočte se o 180 stupňů a seberte ze země rám. V této chvíli byste již měli mít vyfocenou Rebeku, jestli tomu tak není, snažte se ji co nejrychleji nalézt a zvčnit fotoaparátem. Při zkoumání vašich předmětů byste měli zaregistrovat, že vaše maso již pořádně zahnívá, ale nebojte se, tak je to správně. Nalezené dlažky použijte v inventuru na rám (Use tiles on frame), čímž vznikne skládačka. Podívejte se na skládačku a klasickým způsobem složte dlažky do nápisu „Water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for“. Jakmile se vám větu podaří složit do této podoby, mělo by se prázdné místo vyplnit dlaždicí s nápisem „invisibility“. Díky této

věti, která v překladu zní „Vodu, jež nelze vidět u vodopádu, smíchej s trusem netopýra a získáš nápoj neviditelnosti“. Ještě jednou se na místě otočte a ze země seberte kousky svítícího minerálu iluminytu a velmi důležitý druhý kus magického disku. Vraťte se na náměstí a vejďte do první budovy vpravo. Je to hotel, jehož majitelkou a zároveň recepční je Molly Kettle, která si rychle všimne podivného zápachu linoucího se z vaší brašny (to se maso hlásí, že přechází do druhého stádia rozkladu). Dejte Molly peníze za pokoj a vytáhem vyjďte do vašeho pokoje. Jelikož spánek může být nebezpečný a může přilákat nepřítel, položte svítící iluminyt na noční stolek, zapněte rádio a teprve potom zhasněte světlo. Největší zloduch Morpheus se vám zjeví ve snu a bude blekotat rádobvyhrůžné nesmysly. Až se vzrušením vzbudíte, rozsviňte světlo, seberte iluminyt se stolku a opusťte budovu.

Zkontrolujte, jestli je vaše termoska plná mléka, pokud není, skočte pro mléko. S dostatkem mléka se z rozcestí na konci města dejte doprava k Mlžnému lesu. Bloudění tímto lesem není žádný med, takže si raději uložte pozici, abyste později nemuseli opakovat velký kus znovu. Vstupte do lesa a nežli se vydáte podle mé mapky, pamatujte si, že se vaše vidění začne brzy zhoršovat a vylepšovat se dá pouze vpitím mléka, kterého moc nemáte, takže se snažte jít tou nejkratší cestou a mlékem šetřit. INFOCOM použil trochu nestandardní členění tohoto bludiště a proto i ostřílený dungeonista by měl dávat pozor, kam šlape. Jakmile projedete lesem, zazvoníte třikrát na zvonec a umřelému převozníkovi ukažete zlatý penízec. Uložte se do lesa na láhev. Teleportuje vás do ní a vy se ocitnete na lodi. Jděte nahoru na příď (nejvýše postavená místnost na lodi). Uvidíte číslo vyryté do paluby lodi, zapamatujte si ho a sejděte dolů do kajuty. Zblízka se podívejte na trezor a otevřete ho pomocí čísla z paluby. Z trezoru vyndejte třetí část magického disku a kus kovu. Než loď opustíte, seberte ještě v kajutě hadr a připravte si do ruky zrcátko. Canuk, který po magickém disku touží také, na vás již bude číhat, připraven začarovat vás v kachnu. Nastavte mu zrcátko, což ho vrátí do původního stavu. Naučeným způsobem se nechte převést přes řeku a vraťte se lesem do města. Kdo si vyplil všechno mléko již dříve, bude celý proces opakovat. Jděte ke kováři do druhé budovy vpravo a dejte mu meč od zbrojře. Zaplatte mu za opravu a zatímco bude meč opravovat, dojděte pro mléko. Vraťte se pro opravený meč a z rozcestí za městem se dejte doleva, do zeleného lesa. Podle mapky naleznete strom s penízky a uhoďte do něj mečem (meč se zlomí). Posbírejte popadané penízky a vraťte se ke kováři reklamovat zlomený meč. Řekne vám sice, že na pozdější reklamace nebere zřetel, ale budete-li se dostatečně mračit (Threaten), dá vám poukázku na meč nový. Na náměstíčku se otočte čelem k mostu a jděte doleva do Benova doku. Pokecejte s Benem a ukažte mu fotku Rebeky, načež vám dá dopis pro svou milou, který v žádném případě neotvírejte. Nezapomeňte se ho zeptat také na uzel, který váže, bude to časem potřebné. Nakonec mu dejte poukázku od kováře, za kterou dostanete pravý trpasličí meč Sword of Zork. Teď se vraťte zpět do zeleného lesa a orientujte se podle mé mapy. Nejříve jděte ke stromu s penízky a natřeste si do zásoby. Potom jděte na rozcestí se slepým lučištníkem. V malé pauze, kdy nebude střílet, mu podejte mléko a on vám samou radostí přenechá luk a šípy. Poté vlezte do temného roští, škrtněte sirkou a uvidíte vílu. Tvaře se velmi mile, dokud vám nedaruje pytlíček s vílím prachem.

Dojděte k pastí z listů a položte na ni libovolný předmět. Až se past aktivuje, profižněte ji mečem a svou věc si vezměte. Nyní jděte k památku kance a třikrát do něj udeřte mečem, získáte tak čtvrtý díl magického disku. Cestou ven z lesa se můžete stát v zpívajícího stromu a poslechnout si lesní žalmy.

Hurá pro mléko a podruhé projděte Mlžným lesem. Nechte se převést přes řeku (opět ukažte penízec) a jděte ke Canukovu domku. Magnet nad dveřmi uvolněte mečem a v inventuru jě použijte na pišťalku. Zapiškejte a získáte nový dopravní prostředek, který vás od této chvíle dopraví na jakékoliv místo na mapě, když na něj tuknete levou myší. Vaší první zastávkou nebude nic jiného, než Pugneyova farma a blízký kravín. Jistě jste již uhořeli, co bude následovat. S mlékem v termosce jděte do Benova doku. Zaplaťte mu za půjčení loďky. Podívejte se na motor, vytáhněte z krabice krysy a rychle je do motoru strčte. Loď vás doveze do bažin, k domku čarodějnice. Vejďte dovnitř a dejte ltaš dopis od Bena. Předtím, než odejde vám dovolí vzít si její hůl, což udělejte. Vyjděte zadními dveřmi a metodou pokus-omyl šátrajte holi bažinami tak dlouho, dokud se neobjevíte u Mlžného lesa. Teď jděte do Pugneyovy farmy, ke kravímu chlívu a.. dejte se doleva, do Supího průsmyku. Posypte hñijící maso vílím práškem (Use fairy dust with rotten meat). Vzniklou pochoutku hoďte supům, kteří usnou jak plešatá miminka. Průsmykem projděte do jeskyně a vezměte si supí pařát (Talon). Vraťte se k Benovi do doku, znovu zaplaťte za loď a podruhé plujte k čarodějnici. Zupte se jí na knihu vtipů, přeloží vám druhý gag. Dejte jí termosku s mlékem výměnou za klec s netopýry. Supem se nechte odnést na povrch zemský, do Západního Šanbaru.

Navštívit majora a zeptejte se ho na knihu vtipů. Přeloží vám třetí kousek. Leťte ke kováři, knihu vtipů mu ukažte a za přeložení posledního vtipu mu zaplaťte. Nyní se přeneste do Supího údolí, ve kterém hra začínala. Podívejte se na ukazatel a nožem vydloubněte rostlinu (Dig up plant). Leťte k Rebeččině farmě a dejte se doleva, k Útesům deprese (Cliffs of Depression). Seberte provaz a přivažte ho ke stromu. Spusťte se dolů a vstupte do Klubu vtipařů. Nedočkavému publiku přehrajte čtyři záznamy vtipů přeložených Majorem, Rebekou, Kovářem a čarodějnicí ltaš. Za dobrý výkon dostanete pátou část disku - finále se blíží. Na cestě z klubu nezapomeňte odvázat lano ze stromu a vzít si ho. Nyní leťte do majáku a majiteli darujte kousek iluminytu. Ukažte mu pět kousků disku a světe div se, dá vám část poslední! Vylezte na vrchol majáku a přivažte lano na zábradlí pomocí uzlu, který vás naučil Ben. Teď k lanu přivažte supí pařát a vzniklou kotvičku hoďte přes řeku. Přes provizorní most přelezte na druhý břeh a po cestičce dojděte ke chrámu Bel Nair. Seberte soše štít a vejďte do chrámu. Vrchní kněze

dejte svůj meč, ona ho posvětil svatými slovy. Až opustíte chrám, otočte se o 180 stupňů a dejte se doprava, do tábora trpaslíků. Dva z nich vám ihned darují helmu, kterou s nadšením přijmete. V levé části obrazovky se nachází vchod do podzemí, jděte tam a důlním vozíkem vjeďte do podzemí. Jděte vlevo, vpravo, rovně, vpravo, vlevo, vpravo, rovně, vpravo, vlevo, vpravo a rovně. Po této zmatené projížďce byste měli dorazit do chrámu múz. Položte kousky disku do misky v popředí a zleva doprava používejte na sochy tyto předměty: soše první deťte hůl (Staff), soše druhé pařát (Talon), třetí termosku (Thermozz), čtvrté nic, páté helmu (Helmet) a krabici (Box), šesté štít (Shield) a sedmé kouli (Tele Orb). Stiskněte zelené tlačítko a TADÁ, létající disk „Flying disc of Frobozz“ je na světě! Pober své věci a leť pod zem, na Hrdinovo rozcestí (Hero's Memorial) a dej se doprava, do jeskyň Trollů. Nasaď si helmu, abys viděl na cestu, připrav si do ruky meč a jakmile se objeví první Troll, sekni ho zprava (Swing left), druhého sekni zdola (Swing up) a třetího shora (Swing down). Nakonec dorazíš k Trollimu králi, na kterého se stačí zatvářit výhrůžně namísto vyčerpávajícího bojování. Než strachy uteče, dá vám náhrdelník náčelníka kmene. S touto kořistí jděte do zeleného lesa a najděte pavouka. Náhrdelníkem ho zastrašte a síť prosekněte mečem. Cesta k přehradě číslo 3 je nyní volná. Z obrazovky s přehradou jděte nahoru za vodu a naplňte ožralcovu láhev vodou. Podle rozluštěné hádanky je to ta pravá „voda, která u vodopádu není vidět“. Teď leťte k lesu Mlžnému, vejďte na několik kroků dovnitř a pusťte netopýry z klece. Seberte trus a vhodte ho do láhve s vodou od vodopádu (Put guano in flask). Právě jste stvořili nápoj na neviditelnost, můžete být hrdí. Dále leťte k Útesům Deprese, otočte se a iluzorní krajinou rozbijte létajícím diskem (Throw disc). Cesta k Morpheově zámku je volná. Jděte před bránu a vystřelte šíp. Spusťte jakési zařízení a brána se otevře. Uvnitř v zámku na vás zaútočí tupý Troll. Vypijte nápoj neviditelnosti a ze záznamu pusťte štekot fenky Alexis. Hlupek vezme do zaječích a vy můžete projít na most vedoucí k samotnému Morpheovi. Pozor, most je zradný! Nedříve musíte odhodit všechny, ale opravdu všechny své věci a teprve poté, až se most znovu objeví, můžete přejít. Finálním zápasem není nic jiného, nežli partie Survivoru. Tato partička je natolik tuhá, že jsem vám raději nakreslil schema, podle kterého byste měli hrát. Musíte se přesně držet předepsaných pohybů, jinak Morpheus zvítězí. Netvrdím, že mnou uvedený způsob je jedinou cestou k vítězství, ale jistota je jistota a vy již hur jistě chcete mít rychle za sebou, protože byla opravdu dlouhá a svízelná. Gratulačky nejsou špatné a dvacet MB volného místa na harddisku také není k zahoeení, takže nashle u dalšího řešení.

ANDREW

Závěrečná partie v Survivoru

Start	5	12	
11	8	1	4
6	3	10	13
Cíl	7	2	

FASCINATION



Ve svých dopisech jste nás často žádali o rady k detektivní adventuře FASCINATION. Tuto hru dohrál kdysi dávno Andrew a řešení si samozřejmě nepamatuje. Vycházeli jsme proto z dopisu jednoho přispěvatele, který nám řešení poslal celé. Bohužel návod není podepsaný a obál-



k a s adresou se ztratila z dohledu. Tento problém se opakuje více méně pravidelně, takže bychom na vás tímto rádi apelovali: napišete-li na něco návod nebo nakreslíte mapu, a podobně, vždy na archy papíru připište svou adresu a telefon. Adresa na obálce nestačí. Při takovém množství dopisů padá spousta rovnou do koše a pouze ty potřebné a přínosné se dávají stranou. Naše sekretářka však často vyloupne vnitřek a slupku zahodí coby nepotřebnou, podepisujte tedy i samotné papíry a pokud možno číslujte stránky, aby se dílko nepoztrácelo či nepomíchalo.

Začínáte v pokoji hotelu Pelican v Miami. Nejdříve prohlédněte hotelový pokoj a knihovničku (Directory). Zjistíte telefonní číslo 7340825, na toto číslo zavolejte telefonem. Pomocí tajného kódu otevřete příruční kufřík a seberte kartáček na zuby (Toothbrush), pomocí adapteru jej zapnete do zásuvky (adapter naleznete v šuplíku). Získáte zkušavku (Vial). Jděte do recepce hotelu, kde v popelníku najdete minci (Token). V knize hostů, která leží schovaná pod Playboyem, naleznete telefonní číslo 9994444 (pozor, číslo se může i měnit). Za kroužek na klíč vám recepční předá klíčky od šatny u bazénu. Vraťte se do pokoje, zapnete ledničku do sítě a otevřete ji. Ze džbánu nalijte vodu do nádoby na vytváření kostek ledu, která leží v lednici. Do této studené lázně vložte zkušavku (Vial). Zavolejte na druhé nalezene číslo, získáte tajný kód A4621. Vraťte se k bazénu, dejte klobouk (Hat) slečně a popovídejte si s ní. Dostanete svítilnu (Lamp) bez baterie. U Sharon si objednejte šálek kávy a nezapomeňte na cukr (Sugar), který si ihned strčte do kapsy. Rozsviďte světlo u bazénu. Vypínač je malý a nachází se těsně vedle Sharon. Na dně vody uvidíte přívěšek (Pendant). Jděte do šatny, otevřete skříňku klíčem (Pool key), podívejte se na walkmana, který pomocí mince z popelníku (Token) otevřete. Nalezenou baterii vložte do svítilny a jděte do Q.U.L. Vyjděte na ulici a nav-

štivte recepci Q.U.L. Vytlučte vstupní kód, který jste se dozvěděli z telefonu. Pomocí cukru, který dáte hliďácku psovi získáte klíč od skříně (Storeroom key). Vyjděte zpět na ulici a zatelefonujte pomocí mince na druhé telefonní číslo. Získáte nový kód 879. Pokračujte dolů do garáže. Pomocí klíče, který hlídal pes, se dostanete do skříně. Uvnitř si posvítíte baterkou a na pravé straně dvířek, přibližně v polovině, spatříte malý výstupek (Hook). Stiskněte ho a dvířka se zavřou. Visí na nich plášť, jehož kapsu prohledejte - naleznete klíčky od auta. Pomocí nich otevřete auto, promluvíte s Jonem a do auta se podívejte. Uvnitř leží kódová karta (Keycard). Pomocí karty a tajného kódu, který jste se dozvěděli v telefonní budce, se dostanete do výtahu a jím do knihovny. V kni-



hovně prohledejte mrtvého, ohněte mu klopku kabátu (Lapel) a uvidíte hedvábný kapesník (Silk handkerchief), ve kterém je zabalená mikrokazeta. Prohledejte knihy. Na největší z nich (Manual) je umístěn vypínač (Spring). Stiskněte ho, objeví se tajná schránka. Zatáhněte za šňůrku (Cabel) a vyjede diktafon. Seberte jej a zasuňte mikrokazetu dovnitř. Vypínačem na pravém řádku sochy rozsviďte lampu, jelikož diktafon je napájen světelnou energií. Poslechněte si záznam a jděte do obchodu Lingerie store v Coconut Croue, Miami. Je to navenek obchod s oděvy, avšak v jeho útroběch se skrývá nejedna záhada. Nalevo u sochy leží novina. Vezměte si je. Poté jděte do levé šatny, kde na zemi leží papírek. Přčtete si ho a jděte do šatny prostřední. Zde leží krabice (Shoe box), ze které musíte vzít střevec. Nyní do šatny pravé, odkud vedou soukromé dveře (Private door). Pootevřete je a odstraňte poplašný zvonek (Bell), který se nachází nad dveřmi. Vejděte dovnitř. Nacházíte se ve skladu. Seberte magnetickou pásku (Magnetic label). Za jednou z beden najdete skrytý



sej. Pod plakátem se schovaný klíč od visacího zámku. Zámek jím odemkněte a závoru uvažte střevecem. Pomocí magnetické

pásky otevřete dveře sejfu. Heslo na otevření je D.O.C., nastavte tedy ciferník a otevřou se dveře do laboratoře.



Jděte dovnitř, prozkoumat, co je tam zajímavého. Podívejte se na plášť a v kapse najdete masku (Mask) a klíček od skřínky (Closet key). Klíčem otevřete skřín a seberte dokumenty. Vyberte si jednu fotografii. Podívejte se na sklenici (Jar) a střevecem ji rozmlatě. Získáte tím dvě zkušavky. Prozkoumejte nástroje (Instruments) a vezměte si skalpel. Nyní si prohlédněte telefonní záznamník. Přetočte kazetáček na začátek, záznam si poslechněte a smažte ho (Erasure). Vraťte se do hotelu.

Seberte noviny a jděte do pokoje. Uvidíte umírajícího Roba, který vám chce něco říci. Poslechněte si jeho poslední slova. Vezměte placku s obrazkem saxofonu (Label pins) a krabici čokoládových bonbónů (Box of chocolates). Nezapomeňte si prohlédnout skleničku (Glass). Po tomto průzkumu se vraťte do recepce. Tam vás začne zpovídat policejní inspektor. Po výslechu seberte malý útržek papíru se začátkem telefonního čísla (Scrap of paper, 1413). Ze stolu vezměte Playboye a nalistujte stránku s utrženým růžkem (Corner torn, 674), čímž získáte číslo celé. Jděte zpět do vašeho pokoje a na objevené číslo zatelefonujte. Vyjděte se do fotografického studia Declic Gallery, Collins Ave, Miami beach. Před studiem se podívejte na auto. Zpoza stěrací vezměte deset dolarů. Projděte zadními dveřmi a z popelnice vytáhněte noviny. Přčtete si je, seberte fotografii (Photo) a strčte ji do šterbiny pod dveřmi. Potom vezměte skalpel a strčte ho do klíčové díry - vysunete tak klíč, který spadne na přípravu noviny a tím se stane vaším majetkem. Do odemčených dveří vejděte. Nacházíte se



DECILIC GALLERY - 2680 Collins Miami Beach

te rodový prsten (Signet ring). Jděte do klubu RED & BLUE club, Little Havana, Miami beach.

Potkáte Eduarda. Podplatte ho deseti dolary a on vás pustí dovnitř. Tam si popovídejte s Kennethem Millerem, který vás po menším výslechu pozve do své vily. Jděte tedy s ním a po krátkém rozhovoru mu nabídněte čokoládové bonbóny. Miller usne tvrdým spánkem. Podívejte se na jeho pravou ruku a stáhněte mu pečutí prsten. Prozkoumejte jeho přívěšek (Pendant), který má okolo krku. Tento přívěšek srovnějte s přívěskem, který máte u sebe. Projděte do salónku (Lounge). U židle najdete sítku (Landing net). Tukněte do papouška, který vytáhne cigaretu (Cigar). Vložte ji do úst bystí piráta. Sundejte mu pásku z oka (Eye patch). Vypínačem v dolní části akvária rozsviďte lampičku, která osvíti lasturu a ryby. Seberte krabíčku krmiva (Plankton) a dejte ji škeblí. Škeble se otevře a vy za pomoci sítvy vytáhněte perlu ze spárů žravých piraní. Perlu vložte do oka bystí. Tim spustíte laser, který otevře panel na protější stěně. Na panel použijte pečutí prsten. Otevřou se tajné dveře, které vedou do laboratoře, kde jakýsi lékař právě provádí pitvu. Budete lapeni a omráčeni. Prociťnete ve vile Vizcaya a spatříte policejního inspektora.

Po rozhovoru s ním si odskočte do koupelny. V koupelně vezměte ze skřínky holící krém (Shaving cream). Otevřete odpadkový koš a seberte další papírek (tato hra má obzvláště spadenou na papírky a tajné dveře). Znovu sáhněte do koše a vyloupte injekční stříkačku (Syringe). Podívejte se na sklenici s lidskýma očima ve formalínu a otevřete ji. Nalezenou stříkačku naplňte formalinem. Přibližně uprostřed zelených kachlíček najdete mechanismus k otevření tajné skryše. Tam najdete prázdný rozprašovač (Spray container). Naplňte ho formalinem ze stříkačky a vraťte se zpět k inspektorovi. Na důkaz neúcty k policii mu nasťkejte formalín rovnou do tváře. Vejděte do pracovny, kde na stole leží noviny. Přčtete si je. Podívejte se na obraz „Nuditys dream“. V pravém horním



Název hry: **FASCINATION**
Firma: ?
Rok výroby: 1991
Typ hry: adventure
Na počítač: PC, AMIGA, ATARI ST
Obtížnost: střední
Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Originalita 75
Zábava 78
Prostředí 62
Grafika 68
Hudba 70
Efekty 66

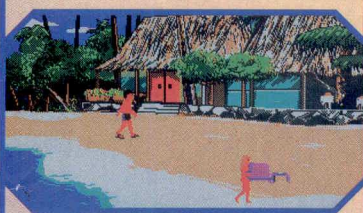
EXCALIBUR verdikt: 69%

v kuchyni. Nádobku na vodu (Basin) položte na stůl a pusťte vodu z kohoutku. Ve spodní skřínce najdete hadr, který namočte do vody. Mokrá hadr pověste na háček, otevřete levou spodní a levou horní skříňku. Skleničku shoďte do koše. Nalezený odfarbovač (Bleach) nalijte do umyvadla. To samé udělejte i s louhem (lye) a čpavkem (Ammonia Detergent), které najdete v ostatních skřínkách. Rychle si natáhněte masku a úplně (tzn. dvakrát) otevřete okénko pro podávání jídla. Do otvoru strčte umyvadlo a okénko se zavře. Malou šterbínu ucpěte mokrým hadrem (Wet cloth). Po chvíli vejděte do obývacího pokoje, kde najdete omámeného maniaka a asistentku. Po krátkém rozhovoru z ženy vymámi-

rohu je spínač, díky kterému se dostanete k varhanám (organ) a k orloji (wheel). Mikroskopem se podívejte na prstýnek Signet ring, čímž získáte Millerovo datum narození. Dále se mikroskopem podívejte na svítilnu, uvidíte pořadí not, které se mají zahrát na varhany. Nastavte tedy na orloji znamení narození Millera a zahrajte noty na varhany. (Kdo si v této části vyláde zuby, může se podívat na detailnější řešení tohoto problému, které je otištěno v minulém Excaliburu v dopisech čtenářů - pozn. redakce). Ve vězení nasadte pobudovi na ruku prsten, prohledejte mu kapsy a seberte nalezený zapalovač (Lighter). Všechny noviny a papíry položte na stůl a zapalte je. Dobře dohráli.

PLAYERS

Tak jsem zase po delší době sáhl do archivu, babiččiny krabičky, či svého domácího computerového videostopu, a našel jsem opět jednu klasiku od SIERRY, která se řešila a pařila v dobách pro některé z vás přímo počítačové neandertálských. Hra byla šlágreem, takže její řešení je určeno pro ty, kteří se nedokázali přes její nástrahy sami dostat. I.TAHTITI.



Znaven po minulých protišpionských bojích a honičkách, trávíš zaslouženou dovolenou na Tahiti - moře, slunce, krásné ženy, ale SIERRA ti to závidí, takže už lezeš do další pasti. Přečti si noviny, jdi doleva, promluv s kráskou, zahráj si volejbal, za dívkou jdi do vody, když se začne topit, použij CPR /anglická zkratka pro postup při oživování utopenců/.

Nyní všechny příkazy v angličtině: READ PAPER, GET UP, TALK LADY, PLAY BALL, USE CPR: 1.LAY VICTIM ON BACK, 2.SHAKE AND SHOUT, 3.CALL FOR HELP, 4.ESTABLISH AIRWAY, 5.LOOK, LISTEN, FEEL, 6.GIVE 2 BREATHS, 7.LOOK, LISTEN, FEEL, 8.CHECK PULSE, 9.BEGIN COMPRESION. Nyní jdi do svého bungalovu, doleva a pak nahoru. Ze zásuvky nočního stolku si vezmi ID, peníze, otevři skříň, vezmi si notýsek na telefonní čísla, vrať se na pláž, vezmi si košili, drobné dej do automatu na noviny a vejdi do recepce Angl., OPEN DRAWER, GET ID, GET CHANGE, OPEN CLOSET, GET BOOK, GET SHIRT, DEPOSIT CHANGE. V recepci promluv se slečnou za pultem, vezmi si klíč, vezmi a přečti si vzkaz, přečti nápis na stěně jdi do baru. Anglicky: TALK LADY, GET KEY, GET MESSAGE, READ MESSAGE, READ SIGN.

Jdi k brunetě u stolku, sedni si, promluv s ní, jdi si zatančovat, sedni si, promluv s dámou, objednej pít, na otázky odpovídej ano, libej a... vyjdi z bungalovu, prohlédni zem, seber náušnici, prohlédni si ji a otevři, vyndej mikrofilm, vrať se do svého bungalovu, zavolej generála

ukáž mu rozkazy /YES, SHOW ORDERS/, vyjdi po můstku na ponorku, zaslutuj vlnce, zaslutuj důstojníkov, promluv si s ním. V kabině otevři polici, vezmi si dekodovací knihu, otevři zásuvku a vezmi si odpichovátko. Angl. OPEN SHELF, GET BOOK, OPEN DRAWER, GET CALLIPER. Vejdi do řidičské kabiny ponorky a teď se staneš na čas vrchním kormidelníkem. POZOR: každý rozkaz splň teprve tehdy, až jej kapitán vysloví. Pro zjednodušení řízení ponorky teď jen heslovitě /doporučuji nejprve Save, protože se dost často budeš utápět ve své neznalosti/ CLOSE HATCH, otevři průhled /shift+F1/, motory vpřed-lx +, TURN 180 DEGREES - pravá šipka, pak levá, aby volal byl v prostředku, TURN 270 DEGREES-pravá šipka, pak levá k vyrovnání na střed, HOLD STEADY-šipka nahoru, ENGINES -1x + GREEN BOARD ACKNOWLEDGED, šipka nahoru, pak šipka dolů, do hloubky 200 stop, na obrazovce vpravo nahofe, pak obrať doprava, pravá šipka do 360, levou šipkou vyrovnat, motory 2x+, obrať vlevo, levá šipka do 355, pravou vyrovnat, zastavit motory, 4x +, počkej až ponorka úplně zastaví, pak vstaň. Jdi do kapitánské kajuty, od kapitána dostaneš čísla kombinace, která si zapiš /reálně, na papír/, otevři pouzdro, přečti si rozkazy a zase je napiš,

poslechni kapitána, angl.:LOOK CASE, GET ENVELOPE, OPEN ENVELOPE, READ ORDERS, LOOK CHART. Jdi k mapě, prohlédni si ji, stanov kurs tak, že najedeš myši či kursorem na dané koordináty, 2x klikneš nebo 2x stiskneš Enter. Dané koordináty pro jednotlivé body cesty

ru. Podobně vyluštíš kód CIA, jen tam, kde je číslo větší než deset, desítku odečti, to je ta pravá stránka. Vyluštěná slova pak zase vlož do computeru. Po rozluštění kódu jdi do torpédovací místnosti, prohlédni si přístroje, poprvé ti nic neřeknou, obejdi stroje, pak je znova prohlédni, jdi nahoru a doleva, seber měřicí přístroj /angl.GET MEASURE CYLINDER/. Jdi do strojovny, otevři skříňku, seber matici, zarážku a podložku. Dále pober věci: OPEN CABINET, GET PIN, NUT, WASHER, CYLINDER. Jdi k soustruhu, použij jej na vysoustružení válce /USE LATHE, SET LATHE (1*), TURN ON LATHE/. Poté použij vrtačku /USE DRILL, SELECT BIT (1/4,*) a na závěr použij brusku /USE GRINDER/. Jdi do strojovny, otevři zásuvku, vezmi si kládvo a šroubovák /OPEN DRAWER, GET HAMMER, GET WRENCH/. Jdi do místnosti s torpédy, založ nový válec, šroub, nařídí stroj /PUT IN NEW CYLINDER,

jovny a vezmi si klíč. Teď ven, otevři skříňku, zmáčkní knoflík a vezmi si skafandr. Ten pořádně prohlédni a oprav, angl.: /GET KEY, OPEN LOCKER, PUSH BUTTON, GET DIVER, INSPECT DIVER, EXAMINE VIBRATION, CHECK SHAFT, MEASURE SHAFT, PUT WASHER ON SHAFT, PUT NUT ON WASHER, TIGHTEN NUT/. Vylez nahoru a otevři dveře, přijde potápěčská balada. Zapni pohon /PUT ON GEAR/, nasměruj se k tankeru, tam nalož výbušniny /SET EXPLOSIVES/ a plav do přístavu.

Priváží stroj ke sloupu, počkej, až k tobě doplave síť, dej láhev do sítě. Pak vylez na ostrov. Promluv se starcem, řekni mu ICEMAN, vezmi rybu, prohlédni ji, vezmi šnůru, prohlédni ji, seber závaží, otevři kapsli, vyndej mapu /GET FISH, LOOK FISH, GET LINE, LOOK LINE, LOOK WEIGHT, OPEN CAPSULE, LOOK MAP/. Jdi podle mapy do pokoje, dáme opět řekni ICEMAN, vezmi mapu a prohlédni si



CODENAME ICEMAN



PUT IN PIN, CYCLE MACHINE/. Jdi do kavárny, sehrať hru o láhev rumu, peníze a magnetku. Až vyhraješ, jdi do kormidelní. Nyní přijde boj, doporučuji opět častý save. Vypni sonar /F3/, zapni tichý chod /F4/, potop se do 600 stop, zpomal na 5 uzlů. Neútoč zbrkle, snaž se použít jen jedno torpédo, použij shift + F6, pak shift + F8. Po zasažení torpédoborce se zvedni, seber kódy a dekoduj. Pak zase ke

ji. V pokoji seber nádobu na cukr, otevři ji, vysyp cukr, odstraň falešné dno a pěnu, vezmi si zbraň. Podívej se z okna, otevři ledničku, vezmi si maslo, odstraň víko, vezmi si papír a přečti jej /GET SUGAR CONTAINER, OPEN CONTAINER, EMPTY SUGAR, REMOVE BOTTOM, REMOVE FOAM, GET GUN, LOOK OUT WINDOW, OPEN REFRIGERATOR, GET BUTTER, REMOVE LID, GET PAPER,



Braxtona (číslo máš v notýsku), řekni jen HI, když se ozve, pak zavolej firmu, její číslo sis opsál v recepci, řekni opět jen HI, jdi před recepci, počkej na loď a vejdi na ni. Anglicky: TALK LADY, DANCE, SIT, TALK LADY, ORDER DRINK FOR GIRL, SIT, KISS, KISS, LOOK GROUND, GET EARRING, OPEN EARRING, GET FILM. Na letišti jen odpověz YES a ukáž řidiči ID. V Pentagonu promluv s mužem u stolu, ukáž mu ID, zmáčkní knoflík u výtahu, promluv se stráží, ukáž mu ID, vejdi do dveří vpravo, pozorně si při scéně zapisuj všechna čísla, která se objeví, pak se zvedni, vezmi si obálku, zaslutuj vlnce, vrať se ke strážci, vezmi si ID, pozorně si ho prohlédni, trik - na poprvé nebude tvoje, sjed výtahem a znovu do auta. V Pearl Harboru promluv s mužem,

/WAYPOINT:WP0: šířka 30, délka 170, WP1:72, 170, WP2:86, 86 WP3:83, 2, WP4:65, 23, WP5:36, 12, WP6:00, 00. Obejdi od mapy a sedni si k rádiu, abys vyslechl příkazy. Promluv si s radiistou, dá ti kódy z Washingtonu a od CIA. K dekodování použij následující instrukce: Washington: zpráva bude sestávat ze dvou třípísmenných skupin, podívej se do dekodovací knihy. Čísla znamenají stránku, řádek a slovo. Podobně pokračuj dále, dostaneš dvě slova, která napíšeš do compute-

Název hry:	CODE NAME ICEMAN
Firma:	SIERRA ON LINE
Rok výroby:	1990
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC, AMIGA, ATARI ST
Obtížnost:	vysoká
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Originalita	72
Zábava	64
Prostředí	71
Grafika	68
Hudba	65
Effekty	00

EXCALIBUR verdikt: 63%

Poznámka: EGA grafika ve svém rozkvetu.

kormidlu. Naviguj stále na sever, D350, S15, snaž se do ničeho nenabourat. Jakmile ti obsluha řekne o ledové stanici, kontaktuj ji. Pak opět seber kódy a dekoduj. Další boj je s ponorkou Alpha. Nejprve se potop do 1200 stop, počkej, až vystřelí 6 torpéd, teprve poté útok opětně. Znovu musíš vypnout sonar a zapnout tichý chod. Pak sleduj COONTZe, rovnou do Tunisu. Jdi do torpédové místnosti, otevři zásuvku, vezmi signální světla a výbušniny. Jdi do stro-

READ PAPER/. U telefonu seber kartu, podívej se na ni, vytoč číslo, promluv s mužem, vytoč další číslo, objednej si jídlo, vezmi si pásku. Po zaklepaní otevři dveře, použij zbraň, vezmi si šaty, použij pásku /GET CARD, READ CARD, TALK MAN, ORDER FOOD, BET TAPE, OPEN DOOR, USE GUN, GET CLOTHES, USE TAPE/. Pryč z místosti, seber jídlo, ukryj v něm zbraň a následuj stráž. V pokoji s velvyslancem dej stravu, odkryj víko, vezmi zbraň, velmi rychle (!) a postřílej strážce. Osvobod velvyslance a pak zpět do nákladáku a je opět konec jedné nic moc, ale starší SIERRY. Návodů na další, nové i staré, na sebe nenechají dlouho čekat.

Cpt Vlada

ČÁST I „ESCAPE“ - ÚTĚK

Od úspěchu svých prvních misi a úspěšném odvrácení hrozby vrahů Assassinů si žiji jako pořádně zabořaný prosperátor. Nebudu popírat, že si svých financí pořádně užívám, užil jsem si dost a mám právo se trochu pobavit.

Také mě pobavilo, když zavolał předseda společnosti Gateway se zprávou, že mi jde o život. K Zemi se prý blíží obrovský kosmický koráb neznámého původu a jakási sekta sebevrahů je rozhodnuta se ho zmocnit a vydat se k Assassinům odhalit Zemi a lidstvo vůbec. Je možné, že se mě pokusí získat coby zkušeného prospektora, při odmítnutí jejich požadavků mě pravděpodobně zneškodní. Poslední horká zpráva zvěstuje, že sekta ozbrojeně napadla výzkumnou bázi s použitelným vesmírným letounem, aby mohla k cizímu korábu dorazit. Najednou uslyším střelbu kdesi v mém hotelu. Rozhodují se rychle zmizet. Výtahy jsou blokovány, takže narychlo popadnu sirky a podpálím jimi starý fax v koridoru před výtahem, abych otevřel požární východ. Rychle letím do výzkumné báze, abych pomohl obráncům. Je tu pěkná spoušť, musím se orientovat rychle, jelikož čas běží a loď nesmí padnout do nesprávných rukou. Rychle tedy zkoumám místnost, beru pohozené rádio, abych měl informace o boji. Pohledem přelétnu útržek papírku a zapamatuji si heslo na něm naškrábané (AERIE). Nakonec popadnu ruční granát a projdu do laboratoře. Odpojim rameno robota ze sítě a vezmu vidlici Tuning Fork, o které již ze zkušenosti vím, že se může hodit při práci s Heecheejskými objekty. Seběhnu na vlakovou dráhu a jedu jednu stanicí do řídicího střediska. Samé mrtvolky. Podívám se na odznak specialisty a zapamatuji si jeho osobní kód. Tento kód zadám do terminálu a prohlížím si mise. Vyhledám program, který může nastavit dráhu letounu k cizímu korábu, v mém případě je jeho krycí název X5/Aquila. Inicializuji ho heslem AERIAL z nalezeného papírku. Čekám na vlak a odjíždím na další stanicí, jež se nachází pod startovací plochou. Z rádia se dozvídám o zhoršené situaci. Brzy mi budou v patách, odjíždí tedy granát a pokládám ho. Problémem na jih do operačního sálu a záblesk mě ujišťuje o tom, že vlakem se ke mě již nedostanou. Něco se startovacím zařízením není v pořádku, z terminálu zkoumám informace o závadě. Oprava bude jednoduchá: snímám modrý a červený senzor z čerpacího zařízení. Červený senzor nasadím na trubku modrou. Zatáhnu za páku startující odpočet a běžím nahoru do lodi. Tlačítkem zavírám hermetický průchod, prolezu do velitelské sekce a posadím se do křesla. Netrvá dlouho a jsem na cestě k cizímu vesmírnému korábu. Připadám si jako znovuzrozený - jsem opět prospektorem.

ČÁST II „ARTEFAC“

- KORÁB

Obří cizí koráb přitáhl mou lodičku do svých spárů. Je to jakási past, nemohu odletět pryč. Nežli opustím svoji loď, vyberu věci ze skřínky první pomoci, mohly by se později hodit. Stisknutím tlačítka otevírám východ a vstupuji do cizí lodi. To jsem si mohl myslet, heecheejská modř je všude kolem. Jestlipek v tomto kolosu přebývá alespoň jeden Heechee? Na uvítací průvod však čekám marně. Stisknu tlačítko u dveří a chodbou projdu na jakési rozcestí. Zeshora slyším tiché sténání, vylezu tedy do malé skryté kabinky a co nevidím: první obyvatel této vesmírné pevnosti není nikdo jiný než obyčejná pozemšťanka, která se zrovna pomalu odebrá na věčnost. Pokusím se ji uzdravit. Pomocí vybavy z lékárničky nejdříve analyzuji její stav a poté jí vpíchnu větší dávky antibiotik a antitoxinu. Obvazuji jí zraněné lýtko a dívka se probírá z komatu. Mluvim s ní o všem možném a dozvídám se, že na této lodi, která se pohybuje napříč galaxií a sbírá vzorky cizího života, uvízla coby prospektor. Na lodi není žádná posádka, pouze hlavní počítač, který řídí provoz lodi. Loď je dlouhá několik kilometrů a my se zrovna nacházíme na její zdi. Počítač a řídicí středisko se nachází na přídi. Centrální chodby jsou hldány jakýmsi šleňným robotem, který rozporcoval dívčina partáka. Jediná cesta na příd vede pouze přes umělá ZOO, hermeticky uzavřené části cizích planet se vzorky

původní fauny a flóry. Vypadá to, že to nebudu mít lehké. Vezmu si od Diany zvláštní kostku, seberu miskou a z krabice si vezmu tyč umožňující přístup do ZOO.

ničku a otvím ji, jdu dále na sever a dostávám se do nového světa. Jdu na sever a vidím spoustu černého hmyzu. Dostávám pár žihadel a je mi

GATEWAY 2 HOMELORLD

Z haly se vydávám na východ a nacházím pokoj s počítačem. Po chvíli hledání nacházím tajnou schránku pod displejem a do otvoru v ní vkládám kostku od Diany. Obrazovka se rozsvěcí a já se zabývám tímto cizím počítačem. Povídám si se záznamy lidí a dozvídám se celý příběh. První žena mi dává důležitý kód k otevření dveří vedoucím k ZOO. Vracím se do haly a vydávám se na severovýchod. Zadávám kód na číselníku a pokračuji chodbou. Portálu se dotýkám tyčí a vcházím do první ZOO.

Vidím jakési zvíře, natrhnám mu jakési rostlinky a projdu cestičkou v trní, kterou mi proklesl, přicházím však o svou portálovou tyč. Na malém paloučku pobíhají malí dinosaurkové, kteří nevypadají příliš přátelsky, vylezu raději rychle na strom. Natrháním plody se střefuji do dinosaurků, a ž

jasné, že po dobrém toto hejno neprojdou. Vyléčím se Hypem a polořím na zem otevřenou vzorkovnici. Zatímco do ní brouci lezou, nabírám sliz z truhly a přidávám ho ke svým vzorkům, aby mi nepoměli. Krabici zavírám a vracím se do laboratoře. Je mi stále ještě mdlo, takže si vpichuji antibiotikum. Krabici s brouky pokládám na laboratorní stolek a studuji monitor. Dochází mi, že laboratoř slouží k mutování živočichů změnami genetického kódu. Přetvořím tedy brouky na bezbranné potvůrky a jdu je pustit na pláň. Pokus nezabral, vracím se tedy s novými vzorky do laboratoře a přetvřím brouky tak dlouho, dokud z nich nebudou poslušné berušky. Přes pláň jdu na sever k portálu. Procházím jím a objevuji se v přední sekci korábu. Zorientuji se a vcházím do jakéhosi skladiště.

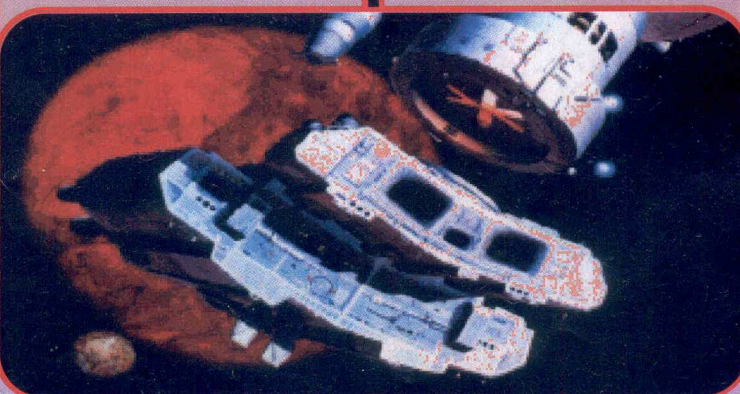
Slyším něco přicházet. Otáčím klíč-



postrlím celé hejno. Vracím se zpět k trní a nabírám sliz do misky.

Nacházím svazek chapadel u severního portálu a slepuji ho slizem. Sesbírám krystalová vajíčka a nesu je na západ ještě dále. Teď mám tyč zpátky, projdu tedy portálem a chodbou a vcházím do druhé ZOO. Vydrápu se z díry, seberu kožešinu a obléknu se do ní, abych vypadal přirozeně, namažu se bahnem. V lese sbírám větve a procházím hldkou opolící na sever, do jejich vesnice. V jeskyni nacházím velitele opolící. Přichází soutěžení, kdo je lepší bojovník. Nejdříve mu ukazují tyč a házím lahvičku do ohně, což ho přesvědčí o tom, že jsem přinejmenším dobrý kouzelník. Vyzývá mne na poslední souboj v lovení tygrů. Využívám své moderní techniky proti opičím mozku: přivazuji

kem, beru zbraň. Když vchází kovový pavouk, sestřelím okno na zdi, abych ho dezorientoval. Poté ho skolím dobře mířenou ranou. Jdu na sever k hlavnímu počítači, který se ke mně stává velmi nepřátelsky jako k vetřelci, který narušil řád lodě a demoluje zařízení. Chce vypustit kyslík z řídicí sekce, aby mne zabil. Neváhám a vytahuji čtyři zelené bloky z databanky, abych počítal umělec. Poté, podle návodu ženy, vytahuji tři bloky modré. Hlavní mozek však není tak hloupý. Skryl se přede mnou do magnetické krychle, kterou jsem vložil do prvního počítače a spustil odpočet sebezničení. Běžím tedy do místnosti s terminálem a rychle vytahuji krychli z výklenku. A mám ho! Vracím se do centrály a jdu na sever od paměťových bloků. Dívám se na terminál



hypo injekci kůží k oštěpu a nastavuji jej na sedativum, dávka 5. Vysunuji jehu a házím oštěp na tygra. Usíná jak beránek a já se stávám favoritem. Nežli mi stačí nabídnout své nejlepší ženy, sbírám oštěp a prchám zpět do jeskyně. Abych viděl ve tmě, zapaluji větve z lesa a jdu na sever. Procházím portálem a nacházím jakousi laboratoř. Ze stolu si беру vzorkovou bed-

a je mi jasné, že musím zadat souřadnice Země. Kde jsem je to jen viděl? Aha, na obelisku u zemské ZOO. Takže letíme!

ČÁST III „ICE PLANET“ - LEDOVÁ PLANETA

Udělalo se mi trochu vymykly z rukou. ZOO koráb se členy sekty putuje k Assassinům

a já jsem skyslý na neznámé ledové planetce. Naposled se loučím se svou rozbitou lodí a na památku si беру kompas a magnetickou svorku. Naděje umírá poslední, procházím tedy pláň a dořím, že narazím na rozumný život. Mám štěstí, narazil jsem na podivnou ledovou bytost. Telepaticky mne zve za svými druhy. Jdu s ním tedy do vesnice a navštěvuji náčelníka. Starý Kord (tak si tento rod říká) mi promítne své vzpomínky a já začínám mít tušení, že zde Heecheeové zanechali něco moc důležitého. Jdu na shromáždění Kordů v ledové trhlíně na východ od města a nechávám si přehrávat další vzpomínky z tohoto podivného světa. Na jihovýchod od města narazím na nádhernou sbírku sošek z ledu. Prohlížím si sošku kosmické lodě a nacházím jakési číslo. Raději si h zapíši a všechny ostatní sošky poberu. Jdu na jih, kde pracuje umělecky nadaný Kord a ukazují mu sošku ve tvaru diamantu. Přehrává mi nějakou velmi důležitou vzpomínku, ze které si zapamatuji pouze tvar východu do jeskyně. Poté dávám umělcí sošky řezače a misy, dělá mi originály. Ve vesnici již nic nového nenacházím, takže se vracím na pláň a putuji podél severního útesu. Nacházím rozsedlinu s teplým pramenem. Tekutinu nabírám do misky od umělce a sněžnou pláň se vydávám na západ. Putuji podél západního ledovce a nacházím úzký vchod.

V ledovci si všímám linky na zemi. Uliju do ní trochu vody z misky a sleduji tekoucí pramínek. Jdu směrem, kterým odtéká. V nové místnosti opět uliju vodu a jdu po pramínku. Takto postupuji až do středu ledovce, kde se nachází ztroskotaná kosmická loď. Lezu do díry s lodí, avšak později si všímám, že žebřík je pouze z ledu. Ocitám se tedy v kluzké díře s havarovanou lodí. Zámek lodě je zablokován tajným kódem. Zadávám tedy číslo ze sošky lodě a vida, kód funguje a loď se otevírá. Otevírám poklop a usuzuji, že pilot již nic potřebovat nebude. Beru si tedy jeho pyramidku a popruhu (Pod) a přemýšlím, jak se dostanu z díry. Dostávám nápad. Otevírám palubní desku a stisknutím modrého tlačítka uvolňuji magnetickou svorku. Ano, je to protipól magnetu mého. Jeden z magnetů pokládám opatrně na zem tak aby se zaktivoval a druhý (vypnutý) pokládám na něj. Stoupám si na magnety a tisknu tlačítko na magnetu horním. Protipól mě vystřelil z díry. Vracím se na pláň a bloudím okolo severního útesu. Zanedlouho poznávám vchod do jeskyně, který odpovídá umělcovým vzpomínkám. Jdu stále na sever a dořím, že mě ve tmě nic nepřepadne. Přicházím do zvláštní, rudě zbarvené jeskyně. Řezákem odděluji tělo mrtvého Korda od stěny a nesu ho ven, k teplému vířidlu. Korda hodím do vody a čekám, až přisera zemře. Po shromáždění lidu jdu dále na sever. Zanedlouho dorazím k ledové stěně. Podle vzpomínek jednoho z Kordů ji nařizují řezákem a čekám, až dorazí ledový červ. Brzy se dočkám, červ mi cestu prokouše. Dostávám se do jeskyně a zrak ihned spočívá na masivních dveřích z Heecheejského kovu. Napadá mě souvislost mezi ztroskotanou lodí v ledovci a touto stanicí. Vkládám pyramidku do otvoru a dveře se otevírají. Fiha, heecheejská základna!

Trochu se rozhlížím po místnostech a zjišťuji, že malba na stěně vstupní místnosti je jakousi mapkou této pravděpodobně výzkumné stanice. Vidím na ní místnosti, do kterých jsem se zatím nedostal a ani si nevybavuji žádné dveře. Jdu doprava od východu, do strojovny a беру si dálkové ovládání. Zapínám ho a po krátké chvíli mi začíná být jasný jeho účel. Kurzorem najdu na místnost, ve které se zrovna nacházím a stisknu symbol dveří. Otevřel se mi tajný průchod. Vcházím do něj a vkládám ruku do otisku. Povedlo se mi tak uvést do provozu elektrické zázemí stanice. Přesouvám se do hangáru a vidím, že je zde upevněna jedna z Heecheejských kosmických lodí. Moje naděje na únik se zdvojnásobují. Znovu zapínám dálkové ovládání a pomocí kursoru jedu na sever tunelem, který vede z hangáru. Na jeho konci stisknu ikonu ruky, vím, že jsem uvedl do provozu jakési zařízení. V místnosti se objevilo spousta vyplašených ptáků. Zkušené je odhánění úderem do vidlice. Vracím se do strojovny a sleduji obrazovku. Je to jistě něco velmi důležitého. Zakreslím si tedy, které barvy přísluší jakému seskupení znaků. Jdu zpět do

hangáru a po žebříku vylézám do kosmické lodi. Zapnu dálkové ovládání a dívám se do strojovny. Ve dvoubarevném provedení vidím, jaký obrazec se zrovna nachází na obrazovce. Podívám se na své zápisky a zjistím jeho skutečnou barvu. Na klávesnici vedle řízení lodi stisknu tlačítko příslušné barvy. Citím otřesy a vím, že je vyhráno. Doufám, že mě tato loď doveze do některého z civilizovaných světů a ne třeba do černé díry...

ČÁST IV „HOME-WORLD“ - DOMOV

Jelikož vím, jak je každá minuta drahá, rychle si zrekapituluji situaci a přemýšlím o svém novém cíli. Jak se z této pasti dostat a zastavit fanatiky v ZOO korábu? Nebude to sice nic jednoduchého, dostát se zpoza černé díry, ze světa rasy mnohem inteligentnější, nežli jsou lidé, avšak šance jsou již vyšší, nežli na malé a opuštěné ledové planetce, ze které jsem právě přilétl. Nezbyvá, nežli doufat, že v tomto světě najdu spřízněné Heecheeje, kteří mi pomohou. Jak se tak rozhlížím po pokoji, zpozoruji, že můj videofon signalizuje novou zprávu. Přečtu si tedy vzkaz a dozvím se, kdy budu mít první přednášky o své rase. Namátkou se podívám do skříňky a vytáhnu jakýsi prášek, z jehož vůně se mi slabě zatočí hlava. Vycházím na ulici a spěchám do západní části města, abych v uvedeném čase stihl přednášku. Hrdě promlouvám k Heecheejům o rase, která již za několik dní nemusí existovat. Do této, západní části města se nemohu dostat, jelikož mě hlídá můj průvodce. Počkám si tedy, až položí termosku na stůl a vysypu mu do ní omamný prášek. Za chvíli je po stráží a já se vracím domů, nemaje žádné nápad, jak postupovat. Na videofon mám zajímavý vzkaz od neznámého Heecheeje. Čekám na uvedení dobu a jdu na schůzku do divadla (divadlo je severně od přednáškové haly). Dozvídám se zajímavé informace a začínám mi být jasné, že naleznu přátele, jež budou stát na mé straně. Jdu se projít městem. Po krátké procházce přicházím do parku. Odhrabu čerstvou hlínu a sesbírám semínka neznámé rostliny. V centru města potkávám hlouček lidí poslouchajících jakéhosi proroka. Neustále opakuje určité verše, jejich znění si přesně zapíši a odeberám se do hangáru. Svou loď odlétám na koordinát, jež mi dal muž v divadle. Nalézám se na skalnaté planetě, na kopci přede mnou se rozkládají trosky starobylého chrámu. Neustále mne znervózňuje elektronický průvodce, který žvatlá nad mojí hlavou. Stojím na kamenné rytině mezi vysokými sloupy. Obraz na podlaze mi něco připomíná, podívám se na něj zblízka a zjišťuji, že kresby odpovídají prorokovým veršům. Nastavím otočné disky do příslušných poloh podle básně a otevře se přede mnou cesta do podzemí chrámu. Nalezl jsem sektu, která mi chce pomoci. Od představeného se dozvídám, že k opuštění černé díry budu potřebovat tři předměty: čip s navigačním programem pro opuštění černé díry, gravitační čočky a generátor silového pole.

Začínám se pítit po komponentech, které mi umožní opustit černou díru. Podle rady představeného letím na nový koordinát k archeologickým vykopávkám. Jdu na kopec a vidím starobylý sloup nesoucí skalní římsu, jako by byl ze železa. Po krátkém zkoumání však poznávám, že římsu drží nikoli sloup, ale generátor silového pole, jež je v něm zabudován. Je mi jasné, že jakmile generátor vytáhnu, mám římsu na hlavě. Sloup budu muset zpevnit něčím jiným, vybavuje se mi nápis z parku o dravé popínavé rostlině, jejíž semínka mám v kapse. Zkouším je zasadit u paty sloupu a vida, živá podpěra ja na světě. Se zadostiucněním vytahuji zařízení z otvoru ve sloupu. První komponent již mám, zbývají další dva. Letím zpět do Heecheejského města. Bloumám ulicemi a přemýšlím, kde sehnat gravitační čočky. V severovýchodní části města vidím hlouček lidí čekajících u kovových dveří. Náměstíčko se jmenuje Místo Vidění (Place of Seeing). Jsem zvědavý, co tento podivný název znamená a čekám, co se bude dít. Po chvíli se dveře otvírají a skupinka nastupuje do malé místnosti. Vstupuji také. Dveře se zavřou a chvíli je ticho. Pak uslyším tiché šumění a cítím, že se celý pokoj pohybuje velkou rychlostí vzhůru. Náhle se pohyb zastavuje a mizí

strop. Nad hlavami diváků se rozprostírá hvězdná obloha. Heecheejové se střídají u dalekohledu a pozorují hvězdy. Zaslouchnu tlumenou otázku malého Heecheeje: „... a co když se výtah poškodí a spadne dolů šachtou?“, kdosi ho septem utěšuje: „I kdyby selhala všechna bezpečnostní zařízení, na dně šachty jsou zabudovány gravitační čočky. Speciální zařízení měří rychlost pohybu“.

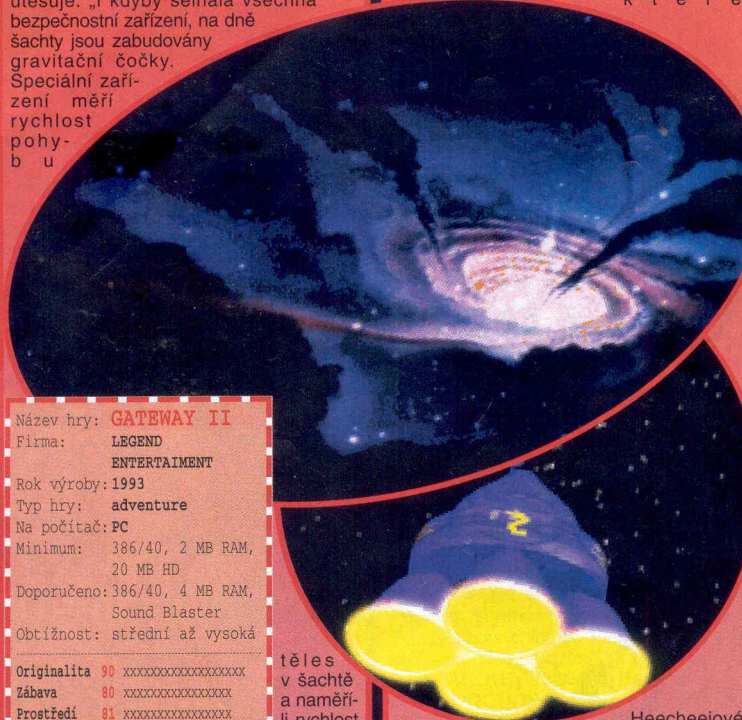
Název hry:	GATEWAY II
Firma:	LEGEND ENTERTAINMENT
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	střední až vysoká
Originalita	90
Zábava	80
Prostředí	81
Grafika	87
Hudba	79
Effekty	72

EXCALIBUR verdikt: 80%

Poznámka: Stejně super jako kniha od Pohla.

pod výtahem na dně šachty. Musím se tam tedy dostat. Vystupuji z výtahu a vracím se domů. Oblékám si podivnou Heecheejskou brašničku (Wear pod) a vydávám se lovit gravitační čočky, prohledávám východní část města. Brzy narážím na uličku, ze které vedou schůdky k podzemní stoce. Sejdou dolů a vidím vchod do podzemí vedoucí směrem k výtahové šachtě. V cestě mi však stojí říčka výkalů této moudré civilizace. Udělám to chytře: položím generátor pole do břechů a než se stačí potopit, aktivuji ho stisknutím tlačítka. Všechno ztuhlo, přecházím přes řeku a doufám, že obyvatelé města nebudou mít problémy se splachováním WC. Jak jsem se domníval, chodba mě opravdu zavede do výtahové šachty. Pokládám si věci, aby mě nic netížilo a lezu po žebříku nahoru šachtou. Když dosáhnu vrcholu, skočím hrdinsky dolů šachtou. Zachytí mne silové pole čoček a já je rychle vytáhnu, dokud je jejich schránka otevřena (tomu říkám origi-

aly se nepotopil. Posledním komponentem do mé sbírky je jakýsi obvod, který dokáže provést palubní počítač kosmické lodi černou dírou. Již vím, že tento obvod se vkládá pouze do automatických sond, k t e r é



teles v šachtě a naměřili rychlost volného pádu, čočky se aktivují a vyvolají antigravitaci“. Čočky jsou tedy

Heecheejové vysílají ven ze svého úkrytu, aby získávali zprávy o dění v galaxii. Jdu do své lodi, podívám se na obrazovku a zapíši si koordinát chrámu, ve kterém se skrývá spřízněná sekta (Temple). Poté letím na administrativní planetu. Nasazují si odznak nalezený u vykopávek a jsem propuštěn na sever, do navigačního centra sond. Na konsoli nastavím kód chrámu a vypustím sondu. Běžím do rakety a do chrámu letím. Opustím loď a sleduji oblohu. Po chvíli čekání vidím blížící se objekt. Zanedlouho se do země nedaleko odtud zaryje mnou vypuštěná sonda. Hned vybíhají technici z chrámu a sondy se zmocňují. Pospíchám za nimi do podzemní skryše a mluvím s představeným o dalším postupu. Má pro mne neblahé zprávy. Podle jeho pozorování se ZOO koráb přibližuje k Assassinům velmi vysokou rychlostí a bez použití nadsvětelného zrychlení již nemám šanci sebevrahy dohnat a zastavit. Jediná osoba, která je zároveň Heecheejskou legendou, je prý schopna vyvinout nadsvětelný urychlovač. Ze záhadných důvodů však byla usmrce-na při vývoji tohoto zařízení jaderným výbuchem. Zbývá slabá naděje, že naleznu kopii vědomí tohoto vědce v databance na administrativní planetě. Jdu domů a z obrazovky si přečtu čas další přednášky. Víím, že to není nutné, ale na přednášku se dostavím a vyprávím shromáždění



nální nápad, to tu opravdu ještě nebylo - pozn. red.). Abych měl volné ruce pro lezení po žebříku, vkládám čočky do heecheejské „kapsy“, kterou mám oblečenou na sobě (Open pod, Put lens in pod). Vylézám až k chodbě, sbírám své věci a vracím se do stoku. Tlačítkem deaktivuji pole a rychle vytáhnu generátor z břechů,

další informace o své rase. Letmo se zmíním o zemřelém Heecheejském vědci, doufaje, že někdo mou narážku pochopí. Opravdu jsem se nemýlil - doma na mě čeká hovor na videofon od Raphida, vědceva společníka. Pověřuje mne malým posláním, po jehož splnění mi dá informace o nadsvětelném pohonu. Situace se

komplikuje. O tomto rozhovoru okamžitě letím informovat představeného do chrámu. Vracím se do města a podruhé čekám na výtah na Místě Vidění. Na vyhlídce se podívám do dalekohledu a pečlivě si zakreslím seskupení hvězd v systému Aesthemis. Nyní jdu na západ, na rozcestí před posluchárnou a zabočím k masivním dveřím vlevo. Na ochranném zařízení mačkám tlačítko v obrazi odpovídajícím seskupení hvězd souhvězdí Aesthemis a tisknu tlačítko vpravo. Několikrát mi to nevysíje, ale na desátý pokus se dveře otvírají. Vcházím do malé místnosti, které dominuje jakýsi přístroj. Pokouším se ho vzít, ale jsem zastaven silovým polem. Zjeví se mi obraz starce Astatine, o jehož vypnutí mě požádal Raphid. Mluvím s ním pomalu a opatrně, časem se dozvídám kód k vypnutí silového pole. Astatine také odblokuje data-skříňku se svým vědomím a já si ji mohu vzít. Získaný kód zadávám do numerické klávesnice a čekám, až se pole okolo přístroje stáhne do úzké přímký. V ten moment přístroj popadnu. Stařec mi prozradil, že přístroj je prototypem zneviditelňovacího pásu a takové zařízení může být opravdu prospěšné. S pásem a dataskříňkou se vracím domů a videofonem mluvím s Raphidem. Vymaže Astatina a řekne mi, že vědcovo vědomí je opravdu uchováno ve vládní databance. O těchto zjištěních letím povědět představenému. Ihned odlétám na administrativní planetu a vstupuji do jihovýchodní chodby, která vede k databance. Oblékám si pás a zapínám neviditelnost (Press stud). Procházím a čekám, až výpadek elektrického proudu donutí robota uvolnit přístup ke kabelu. Kabel zvedám a pokládám jej na Index skříňku. Opět počkám, až ji robot otevře a na klávesnici zadávám předzívku vědce Zrádce „TRAITOR“. Získávám kód, jdu do východní místnosti a číslo zadávám do numerické klávesnice. Po chvíli mi robot přinese datavějíř s vědomím geniálního vědce. Je mi jasné, že poplašené zařízení nedovolí s tímto vějířem odejít, takže ho zasouvám do skříňky datostore, kterou si již nazývám kazetáčkem na lidi, a tlačítkem DOWN-AD vyucávám vědomí z vějíře. Vějíř pokládám, čekám, až se mi dobije pás neviditelnosti, stávám se opět neviditelným a spěchám do své rakety. Letím do chrámu a mluvím s představeným. Poletím rychleji, než světlo!

ZÁVĚR HRY

Znovu se ocitám na ZOO korábu. Tentokrát jsem pevně rozhodnul sabotéry zlikvidovat. Jdu do komůrky nad rozcestím a mluvím s Dianou o vývoji situace. Vracím se do pozemské lodi, se kterou jsem zde přistál poprvé. Na skřínce nacházím rádio, které si беру, abych slyšel vzkazy pirátů. Oblékám si zneviditelňovač a aktivuji ho. Z rozcestí se vydávám na západ, procházím okolo nic netušící stráže a dostávám se do místnosti s lehkátem. Pokládám se na jeho měkký povrch a najednou cítím, že jsem jaksi spojen s jinou bytostí. Poznávám, že jsem objevil Heecheejské telepatické zařízení. Spojuji se s velitelem sabotérů a představuji se jako Assassin. Narážuji mu, aby šel ihned na můstek, čímž se ho na chvíli zbavím. Jdu chodbou na východ až do místnosti s počítačem. Na zemi vidím ležet veliteliův kufřík, ve kterém skrývá mé postráčené předměty. Kufřík však může otevřít pouze on svým hlasem. V hlavě se mi rodí geniální nápad. Pokládám rádio ke kufříku a vracím se na lehkáto. Po cestě kontroluji pás neviditelnosti a raději se zastavuji, abych se dobil. Neviditelný procházím okolo stráže, klešám na lehkáto a ocitám se ve veliteliově mysli. Rozkazují veliteli, aby svým mužům poslal rádiem jistou zprávu. Když se mě zeptá na její znění, vymyslím si narychlo libovolnou větu, která obsahuje slova OPEN SAFE. Vstávám z lehkáta a čekám, až šéf pošle zprávu rádiem. Když tak učiní, vím, že se sejí otevřel. Jdu tedy k němu a poberu vysypané předměty. Jak nyní zastavit piráty? To už je pro mne hračka. Mám dobrou paměť a vím, že v datové kostce, která vypadá ze seřfu, se skrývá mysl palubního počítače, jež je pevně rozhodnuta vyhodit loď do povětří, jak jen to bude možné. Vkládám tedy kostku do vyklenou počítače a sprintuju do své lodi. Ten počítač to totiž myslí sakra vážně!

Návod sestavil ANDREW

Nežli se pustíte do hraní, pár poznámek: neočíslovaných předmětů si nevěšujte, tlačítkem K se přepne ovládání z joysticku na keyboard. Ovládání z klávesnice je takovéto: SPACE =

skok, ENTER = použití

váží předmětů nebo brání a pokládání předmětů nebo mluvení. Y a X je chození (na americké klávesnici je to Z a X). Po cestě sbírejte třešně, jež doplňují energii, kterou vám naopak ubírá Troll a trny v hradu.

Na začátku vezměte list, sirku a kbelík s vodou (25, 26, 27) a v tomto pořadí je použijte u dveří. Východ je volný, jděte tedy k Trollovi (7), ale nedotýkejte se ho. Pouze si vezměte krumpáč (8). Jděte ke královskému trubčovi (9) a promluvte si s ním. Dozvíte se, že

král odjel na lov a hrad stráží zlý Troll. Když se dozví, že vy pomůžete, nabídne vám létající koberec, který neberte. Jděte dále, seberte klec (10) a promluvte si se lvem (11). Troll ho hodil do keřů a chudák lev má nyní v noze trn. Teď mu ale pomoci ještě nemůžete, takže běžte dál a na mráčku si vezměte plán k stavění mostu (11). Dole rozbijte kámen (14) krumpáčem a v jeskyni seberte zlatou cihlu (13). Přeplovte se přes řeku Styx na loďce (15) a převozník (16) si od vás vezme zlatou cihlu. Promluvte si s ním a uslyšíte prání: „Kdyby jen má loďka plula rychleji!“. Za magnetofonem najdete třešně. Před myšku (17) položte klec, avšak takhle snadno ji nechyťte. Vyskákejte nahoru a na kraji plošinky označené (18) použijte plán na stavění mostu. Vida, cesta dál je postavena. Přes mráček skočte do hradu a seberte zlatou harličku (20). Nevábného sloupu s nedotýkejte. Po stromech vyskákejte až téměř nahoru a po mráčcích se dostaňte do nebe. Truchlí zde svatý Petr. Napřed vám řekne, že ještě nepřišel váš čas, tak co tu děláte. Na dotaz, proč je tak smutný, odpoví: „Nemohu najít svou milou...“. S tímto problémem mu asi nikdo nepomůže, zkuste mu tedy nabídnout zlatou harličku. Hned se rozveselí a odměnou vám bude svatý sýr. Hned ho dejte myšce (17) do klece, skočí do ní a odkryje třešně. Klec vez-

měte a položte ji před Trolla (7). Troll se mýšky lekne

místnosti se zlým Dizzy m. Nemáte

tedy dál a na věži seberte klestičky (22). Vyskočte si pro třešně a potom běžte až ke lvovi. Klestičkami mu vytáhněte trn z nohy. Vraťte se ke zlému Dizzymu a v dolní části místnosti položte trn (ne však na místo klíče 23!). Běžte do horní části místnosti a přejděte ji. Zlý Dizzy se napichne na trn a je od něj pokoj.

Vraťte se dolů a můžete konečně vzít francouzský klíč (23). Běžte k trubčovi a dejte mu trubku. Dá vám za ni knihu vtipů. Jděte k ovladači padacího mostu (2) a opravte ho klíčem. Most spadne a vy se přes něj dostanete do zahrady, kde truchlí králova dcera. Promluvte si s ní a potom jí dejte knihu vtipů. Princezna se trochu rozveselí a zahodí prapor, že prý je již k ničemu. Vy si ho ale vezměte a běžte ke stojanu na prapor (4). Prapor vyvěste. Objeví se trubáč, že prý, když visí prapor, musí už král být doma a že musí na jeho počest zatroubit. Král to uslyší a vrátí se z lovu. Promluvte si s ním. Napřed vám nebude věřit, že jste vyhnal Trolla z hradu a rozveselil jeho dceru, ale za chvíli vytaší meč a pasuje vás na

prince

z Yolkfolku. Hurá za Daisy, polibit ji. Vaše láska se probudí, ale konec to ještě není, protože na vás chce dvacet třešní, aby mohla

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

Mapa k Návodu na "PRINCE YOLK FOLK DIZZY"

DIZZY

dost síly na to, abyste nechali zlého Dizzého propadnout. Běžte

Název hry: **YOLK FOLK DIZZY**
Firma: **CODE MASTERS**
Rok výroby: **1992**
Typ hry: **chodička skákačka**
Na počítač: **Sinclair, ST, AMIGA**
Minimum: **386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD**
Doporučeno: **386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster**
Obtížnost: **normální**

Originalita **60** xxxxxxxxxxxx
Zábava **72** xxxxxxxxxxxx
Prostředí **66** xxxxxxxxxxxx
Grafika **78** xxxxxxxxxxxx
Hudba **74** xxxxxxxxxxxx
Efekty **0**

EXCALIBUR verdikt: 69%

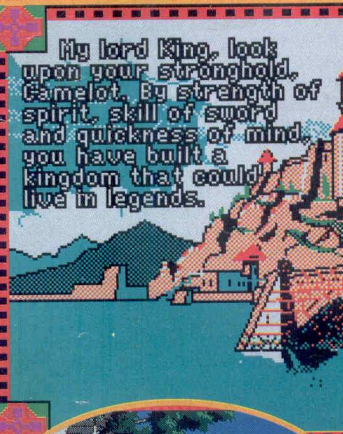
Poznámka: Nekonečná série Dizzýů nekončí...

upěci koláč, který slíbila Grand Dizzymu. Třešně tedy najdete a vraťte se k Daisy. Zbytek již uvidíte sami. Někdy přistě se těší Jarďa neboli GIMBAL

Vítejte opět v mém archivu, vítejte ve světě Sierry, jedné z nejlepších adventure firem. Tentokrát to nebude jen stará SIERRA, ale i starý čas, kam se přeneseme. Hra CAMELOT, i když starší, patří mezi ty nejlepší Sierrácké výkony a bude navždy zanesena v klasikách parby dvacátého století. Kdo pamatuje film, který snad dal i název našemu časopisu, ten si rád zahraje na krále Artuše i jeho druhy.

V ZÁMKU

Na mapě zámku se pohybuješ pomocí kursovu, tam, kam chceš vejít, ťukni myši. Nejprve dojdí k Merlinovi. Prohlédni si pokoj, předměty, kouzelníka, zeptej se na Gawaina, Galahada, Launcelota a na královnu /LOOK AT ROOM, LOOK OBJECTS, ASK ABOUT GALAHAD, GAWAINE, LAUNCELOT, QUEEN, TALK TO MERLIN/. Dojdí do královny zahrady, vezmi růži, zeptej se na poselství růže, 4x promluv s královnou a pak ji na rozloučenou polib. To můžeš i stokrát, ale po čase je to nuda



LOOK AT BOWER, GET ROSE, ASK ABOUT MESSAGE OF ROSE, TALK TO QUEEN, KISS QUEEN/. Pak se ještě zeptej na Launcelota a jdi do svého pokoje. Vezmi si šaty a váček na peníze /LOOK ROOM, CHANGE CLOTHES, GET PURSE/. Jdi zpět k Merlinovi, zeptej se na pohár Grail, podívej se na mapu a prostuduj ji. F6kou mapu opusť /ASK ABOUT GRAIL, LOOK AT MAP, STUDY MAP/. Přejdi ke stolu, prohlédni si její pořádké, vezmi si svitek /LOOK DESK, LOOK AT SCROLL, GET SCROLL/. Jdi k truhle, otevři ji a vezmi si magnetický kámen /OPEN CHEST, GET LODESTONE/. Nyní jdi do pokladnice. Muži dej váček, promluv s ním, vezmi měděné, stříbrné a zlaté mince, zeptej se na Gawaina /TALK MAN, GIVE PURSE, GET COPPER, GET SILVER, GET GOLD, ASK ABOUT GAWAINE/. Ještě jednou zajdi za Merlinem a promluv si s ním. Nyní jdi do kostela, kde jsou dva oltáře. Nejprve jdi vlevo, klekni si, pomodli se, obětuj 1 zlatý, vstaň, klekni u oltáře vpravo, obětuj jeden zlatý /KNEE, PRAY, GIVE MONEY, STAND/. Vrať se do pokladnice a doplň peníze. Naposledy za Merlinem a promluv si s ním. Vyjdi na vnější dvůr, promluv se stráží, zeptej se na Galahada a následně na koně /MOUNT HORSE/. Vyjeď z hradu.

GLASTONBURY TOR.

Nejprve soše obětuj jeden měďák, od sochy se dej na západ. Promluv s lovcem o všem možném, kup kožešiny a oštěp /TALK TO MAN, ASK ABOUT FAMILY, ASK ABOUT PELTS, BUY PELTS, PAY /stříbrňák/, ASK ABOUT GAWAINE, TOR, GRAIL, BOARS, BUY SPEAR, PAY /opět 1 stříbrňák/, ASK ABOUT BLACK KNIGHT/. Dále na západ. Teď se utkáš s kancí, pou-

žij Space, oštěp je výkonný. Až kance zabiješ, pokračuj na západ, promluv s vránou /TALK TO CROW, YES/, přejdi ke kostře, prohlédni si ji, vezmi si hedvábí /LOOK SKELETON, GET SILK/. Jdi na východ. Teď přijde akční část, musíš porazit černého rytíře. Až 3x zvítězíš, jdi na východ, podívej se na Gawaina a osvoboď ho. Promluv s ním, posad' jej na koně a jdi na východ /LOOK GAWAINE, ASK ABOUT GRAIL, PUT GAWAINE ON HORSE/. Promluv si s čarodějnici, dej jí rukávec /TALK TO HAG, GIVE SLEEVE/. Jdi k podstavci, přečti si nápis /LOOK PEDESTAL, READ INSCRIPTION/. Jdi na západ, dojdeš k mluvčím kamenům, než vyluštíš hádanky, zešílíš, hru vydeleťuješ, computer rozbiješ. Proto pomoc od nás starců: hádanek je celkem dvacet, stačí znát asi patnáct. Napiši vždy jen první slovo veršiku a řešeni, zbýlých pět zkuste rozluštit sami,



Domluv a zaplať cestu do Gazy /TALK MAN, ASK ABOUT GALAHAD, PAY FOR GAZA - 3 zlatá-
ky/.

GAZA

Probudíš se v přístavu Gaza. Poslechni si rozhovor muže a hocha. Pak následuj chlapce. Poslechni si průvodce. Sled příkazů: EAT, DRINK, ASK ABOUT GALAHAD, ASK ABOUT GODDESS, ASK ABOUT SIX GODDESSES. Napiš si jména a patřičné symboly, budeš je potřebovat později. Další příkazy: ASK ABOUT GUARDIANS, ASK ABOUT TEST, STAND. Odejdi z Al-siratu, jdi za Hamidem, dokud nedojdeš k tržišti. Vodu nepij, je otrávená, tas meč a zažeh Hamida. Jdi na východ, podél kostry, jdi na sever, až k budově s náměstíčkem, jdi vlevo doleva dolů. Opět série příkazů: DRINK, ASK ABOUT POOL, ASK ABOUT AQUADUCT. Jdi po schodech nahoru a na sever, až dojdeš k bráně se čtyřmi strážemi. Zaplať čtyři měďáky, jdi na západ podél zdi, dostaneš se k bráně do Jafy. Vejdi do města.

JERUSALEM

Nejprve budeš okraden, ale není proti tomu ochrana. Prodej mulu /TALK TO MOHAMMED, SELL MULE/. Jdi na J.Z. Příkazy: LOOK WOMAN, TALK TO WOMAN, BUY APPLE, PAY APPLE-1 zlatý stačí. Jdi na V, TALK TO MAN, jdi doprava, TALK TO WOMAN, BUY FELAFEL, PAY-1 měděný, GIVE FELAFEL TO URCHIN. Jdi na J, na Z, až dojdeš k tluštěmu muži. TALK MAN, BUY MIRROR, PAY-2 stříbrné, jdi na J, a zavolej YELL FOR MARI, TALK TO MARI, ASK ABOUT VEIL, THROW MIRROR. Jdi zpět na J, k obchodníkovi s textilem: GIVE VEIL. Jdi 2x na západ: TALK TO FAWAZ. Jdi na J a na Z. TALK TO HAYYAM. Jdi na jih. BUY HERBS, jdi na J a Z. TALK TO FAWAZ, BUY LAMB - 6 měděných. Jdi 2x na východ. GIVE LAMB Sáře. Jdi 2x na západ a TALK TO MAN, BUY RELIC, PETER, PAY-1x zlaták. Jdi na východ a TALK TO TARIQ, GIVE RELIC. Jdi na jih, na východ. Zaklepej na dveře, GIVE BROOM. Můžeš vejít do noclehárny, pokud se chceš vyspat. Ráno jdi na východ a TALK TO BEGGAR. Jdi na jih, 2x na východ. BUY CHARCOAL, PAY - 2 měďáky. Jdi na jih, 2x na východ a GIVE CHARCOAL TO BEGGAR. Jdi na jih a 2x na západ, TALK TO GIRL. Jdi na východ a TALK TO ALL, BUY GRAIN, PAY - 3 měďáky. Jdi zpět k dívcě, jdi ke kleci a SCATTER GRAIN. Jdi na jih a na západ, TALK TO WOMAN. Jdi 2x na západ



OT MOOR.

Jdi na východ a na sever. U lámačích se ledu se zastav. Teď si vzpomeň na poselství růže, které ti sdělila královna. Napiš: LOVE IS MY SHIELD. Sleduj vír růžového pylu, dojdeš do zámku královny ledu. Prohlédni si královnu, dej jí srdce, uvolni Lancelota /LOOK WOMAN, TALK WOMAN, GIVE HEART, RELEASE LAUNCELOT/. Na otázku na test odpověz YES. Opět nekonečné lámání hlavy, trpké bezesné noci, ale naše vyluštění je k dispozici. Musíš odpovědět na 3 otázky ohledně květin na malém stromku. Tady jsou všechny správné odpovědi: 1. When light..ALMOND BLOSSOM, 2. Wise are..CRYSANTHEMUM, 3. For its sweet..FORGET-ME-NOT, 4. It alleviates..DAFFODIL, 5. Surrounded..BUTTERCUP, 6. Oh, it is splendid..SUNFLOWER, 7. In time of grief..POPPY, 8. It can be..YELLOW LILLY, 9. It is a dream..ANEMONE, 10. Known to priest..CORNFLOWER. Jakmile úspěšně absolvuješ test, dostaneš se ke své mule, jdi 2x na západ a odcestuj do Southamptonu. Jdi za šéfem přístavu.



Název hry: CONQUEST OF CAMELOT
Firma: SIERRA ON LINE
Rok výroby: 1990
Typ hry: adventure
Na počítači: PC, AMIGA, ATARI ST
Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost: střední
Originalita: 81
Zábava: 90
Prostředí: 88
Grafika: 64
Hudba: 68
Efekty: 0

EXCALIBUR verdikt: 77%

Poznámka: Stará, ale na svou dobu moc dobrá věc.

a LOOK DOOR, KNOCK, vejdi do domu a TALK TO FATIMA. Na všechno odpovídej NO. Dále: LOOK FATIMA, ASK ABOUT GRAIL, ASK ABOUT TETST, ASK ABOUT GALAHAD, ASK ABOUT CATACOMBS, ASK ABOUT HIEROPHANT, GIVE PURSE a vejdi do dveří vpravo. Další bolehavý hlavolam - to už je mist-

rovství republiky hádankářů a křížovkářů! Vkládej správné symboly do správných čtverců: 1. To the Romans.. CERES, 2. To the Egyptians..ISIS, 3. Her hearth.. VESTA, 4. The Israelites..ASTARTE, 5. She was renowned..ATHENE, 6. Her sacred.. VENUS. Po testu jdi k zebřákovi, TALK TO BEGGAR, ASK ABOUT GALAHAD, OPEN CATACOMBS. Otevře ti cestu do katakomb.

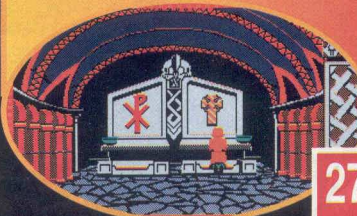
KATAKOMBY

Když budeš procházet katakombami, pořádně se rozhlížej, nejprve najdeš mumii dítěte s medailonem LOOK MUMMY, GET MEDALLION WITH SWORD/. Pak najdi sarkofág a READ INSCRIPTION, LOOK IN SARCOPHAGUS, GET GOLDEN APPLE. Od sarkofágu jdi na západ a 2x na východ. Jakmile vejdeš do místnosti, kde leží Galahad, kousne tě krysa. Proti jedu není léku, musíš jednat rychle, zachráni tě jen svatý grál. Jdi ke Galahadovi a GIVE ELIXER. Jdi na Z, 2x S, V, J a skrz zeď. Dále: LOOK STATUE, PUT GOLDEN APPLE IN PALM. Teď musíš zodpovědět otázky Afrodité: 1...6, 2...???, 3...LIFE, 4...WOMAN, 5...APHRODITE, 6...THESEUS. Afrodité ti poradí, jak ven z katakomb. Jdi na Z,V,J,V,J,S. Použij magnetický kámen, abys vždy věděl, kde je sever. U východu bude kostra LOOK SKULL. A nyní jdi nahoru po schodech.

CHRÁM

Choď chrámem, dokud nepotkáš Saracéna. EAT APPLE, abys dostal sílu a GET HELMET. Zabij Saracéna, pak GET DOVE, a ASK MERLIN ABOUT THE SPIRAL. Jdi na východ, ke zbytku šestého sloupu a PUSH PILLAR. Konečně jsi našel svatý grál. Teď už jen zabít posledního Saracéna a GET GRAIL. A tohle už je skutečný konec.

Cpt Vlada



...který trápí nejen mně, ale určitě i spoustu jiných. V posledním čísle jste zvýhodnili předplatitele stálou herní přílohou EXCALIBUR+. Je to jistě chvalyhodný počín, ale mysleli jste i na ty, kteří si EXCALIBUR nemohou nebo nechťejí předplatit? Já osobně bych si jej předplatil, kdybych nebydlel v paneláku. V čem spočívá problém? No přece v tom, že v paneláku (i jiných domech) se ze schránky ztrácí noviny, časopisy, dopisy. Měl jsem takto předplaceno několik časopisů, ale po určité době jsem je časem odhlásil. Důvod? Jasný: mít sbírku časopisů složenou jen z lichých nebo sudých čísel je nesmysl. A zloději, ti chodí pravidelně. O tom by jsme (bychom - red.) mohli psát dlouho a dlouho. Marně přemýšlím jak to vyřešit, abych i bez předplatného získal EXCALIBUR+. Od někoho si jej nechávat zkopírovat mi připadá neekonomické. Říkáte, domluvit se s někým komu se EXCALIBUR neztrácí a předplatit si ho u něj? Dobrý! Ale někoho takového neznám. Tak co říkáte. Neslo by to nějak „sfouknout“? Já na to zatím nepřišel. Do dalšího období Vám přeju... Vřek to

S pozdravem Ing. František P.

Ať se to zdá jakkoli nelogické, my redaktoři EXCALIBURu, kteří pro vás mimo této rubriky připravují i celý zbývající obsah tohoto časopisu, nejsme myšlenkou EXCALIBURu zase tak extrémně nadšení. Po pravdě řečeno - jsme zásadně proti. Pokládáme za zbytečné, aby si čtenář musel časopis předplatit jenom proto, že v jakési bezvýznamné příloze je návod či recenze, který/terou by si rád přečetl. Pokud jde o nás, píšeme články pro VŠECHNY hráče bez rozdílu a je nám líto, že jsou tímto opatřením rozdělení na „řadové“ hráče a „vyvolené“ předplatitele. Jak již jsme ale zdůraznili několikrát, není to skutečnost, kterou bychom mohli jako redakce ovlivnit jinak než osklivými pohledy, které budeme vrhat na našeho vydavatele. Je to stejný problém jako například otázka počtu stran - nejsme v těchto věcech kompetentní činit jakákoli rozhodnutí či situaci ovlivnit.

Vaši situaci samozřejmě chápeme. Možným řešením je si pro přílohu dojet přímo do naší redakce, ale to vzhledem k vašemu bydlišti není zase tak geniální nápad. Jediné, co vám můžeme poradit, abyste příští dopis s tímto problémem nadešl Vážený Vydavatel. Ale to už vám na něj takhle obšírně neodpovíme my - vaše redakce.



Milé spřízněné duše!

V poslední době jsem se zabýval otázkou, který počítač je na HRY lepší, jestli AMIGA nebo PC s VGA a SoundBlasterem. Po přechodu recenze na dungeon EOB 3 mohu podle svého názoru prohlásit, že AMIGA. PC rychle zastarává. Mám PC AT. EOB 1 a EOB 2 jsem spustil bez problémů a velice se těšil na třetí díl. Haha, on běhá pomalu na PC 386! Nebudu vám popisovat, jaký jsem dostal vztek. Ale taková hra bohužel není jedna. CO takhle LEGACY, WING COMMANDER 2, KING'S QUEST 6 a ostatní žhavé novinky? Podle mne nemá obyčejný PCčkář šanci. Amigoun s DOSem 2.0 ano. Pokud si koupí za celkem mizný peníz alespoň 20MB harddisk, neodradí ho ani takové projekty, jako INDI 4 na 10 či kolik disket. Na PC zastarává hardware. Na AMIZE velmi málo. A v 90% se tam objeví takové projekty jako na PC. Možná, že harddisk na AMIZE je ještě rychlejší než 128K Cache PC. PC za to nemůže. Je to dobrý počítač. Za toto „zastarávání“ mohou firmy, které dělají jen na nejnovější typy a na starší kašlou. Kdybych v hradu Darkmoon potkal firmu SSL, mými bojovníky bych je rozmačkoval na kousky a ještě do nich vrazil +5 LONG SWORD (to za toho EOB3).

Ať žije AMIGA a PC v superkonfiguraci, kterou moc lidí nemá. Samozřejmě, toto je jen můj názor. Kdo má PC 486 se

k tomu bude stavět jinak. Přeji vám mnoho úspěchů, váš časopis je SUPER.

Mirek B. (GANDALF)



Milý Gandalf,

Pokud ti PCčkáři neumlátí originálkami dřív, než dočteš tento EXCALIBUR, dovol, aby ti na tvůj dopis odpověděl jeden z AMIGOUNŮ v redakci - ICE. Není to sice jen koncentrovaný AMIGOUN, neboť již zprzil svou duši prací a hraním na PC, ale AMIGA patří ještě stále do jeho oboru, takže čti.

Podle EOB 3 přece nemůžeš posuzovat výkon či kvalitu počítače. Že se SSI s BEHOLDEREM 3 příliš nevytáhli je pravda, ale co naplat. To přece nesvědčí o chybách PC. Je také otázkou, co rozumíš pod pojmem AMIGA. Je jisté rozdíl, jestli budeme mluvit o AMIZE 4000 nebo o AMIZE 500, kterou si dovoluji vlastnit i já. Harddisk je sice hezká věc, ale ujišťuji tě, že tolik her na AMIZE zase neurychlí. Odpadne sice zdoluhavé nahrávání, ale ani tak není úplně vypuštěno a v některých případech si počkáš i u harddisku. Kromě toho přibližně polovina her harddisk nepodporuje a některé firmy (jako třeba TEAM 17) ani nevědí, co to harddisk je. Pokud jde o srovnání her na PC a AMIZE (budeme uvažovat PC 386 na 40 Mhz a AMIGU 500 s harddiskem), jsi mimo! Podívej se třeba na SYNDICATE na AMIZE, kde ve vyšších trvá řadu minut, než postavíčky přejdou z jednoho konce města na druhý, kterého postavy na PC dosáhnou během 30 sekund. DUNE II sice na AMIZE existuje, ale její rychlost zase nicím tak závažným není. O hře WING COMMANDER na AMIZE se ani nedá mluvit - jsou to jakési poskakující obrázky a nahrávání z harddisku je taky příšerné. Za naprostrý vrchol v malé rychlosti AMIGY však zatím považují hru SIMLIFE firmy MAXIS. Jedno jediné okno se zobrazuje přes třicet sekund (?!), zatímco na PC je pochoptitelné ihned. Takto bychom mohli pokračovat dál ale zcela zbytečně.

Jestli si myslíš, že v 90% jsou hry z PC převáděny také na AMIGU, tak musíme, při vši slušnosti, říci, že „o myšlence na to, že bychom se zabývali pochybnostmi týkajícími se úvahy na téma, zda se tvůj názor blíží realitě, nejsme tak úplně přesvědčeni“. Stručně řečeno - je to úplně nesmysl! Podívej se na pár her z poslední doby, které vznikly na PC - COMMANDER MAXIMUM OVERKILL, STRIKE COMMANDER, STRONGHOLD, GATEWAY 2, PRIVATEER, STUNT ISLAND, ALONE IN THE DARK, LEGACY, BETRAYAL AT KRONOR a spočítej si, kolik z nich je i na AMIZE. Proved kontrolní součet. Zadej stejný příklad kamarádům a nenapovídej jim. Ba ne, nebudu tě trápit takovými příklady. Výsledek je 0. Čistá a koncentrovaná 0! Samozřejmě, že některé hry jsou na PC i na AMIZE (DOGFIGHT) a některé jenom na AMIZE (BODY BLOWS), ale to už je úplně jiný problém.



Super EXCALIBUR!

najprv by som sa chcel vrátiť ku EXC. 16, 17. Bol by som veľmi rád, keby ste opravili údaj, že tá super hra DUNE II je iba na PC, pretože na 100% je aj na AMIGE 500. V EXC. 18+ je pri CRYSTAL KINGDOM DIZZY iba AMIGA a ST a pri tom táto hra je aj na SINCLAIRI 48 Kb.

To vaše novo číslo EXC. 18 nemá chybu. Páčili sa mi tie minirecenzie na vami vydané recenzie a manuály v minulých číslach. Tých 7 strán pre tie Nintendo a Segy môžeš nechať, ale nie viac. Myslím, že to im stačí a závidím tie minirecenzie na str. 36 a 37. Takéto niečo by ste mali vymyslieť aj na počítače.

A teraz niečo ku DESERT STRIKE. V duchu som sa zasmál ako ste vychyľovali „tú originálnu myšlienku“ zobrazenia vrtnúka. Je jasné, že vy ste asi nevyrastali na SPECTRE ako ja a k mojim najhrám patrila aj hra CYCLONE od

firmy VORTEX, rok asi 84, 85. Na vtedajší čas to bolo perfektné a aj teraz to predčí tie slabé výtvory, ktoré na SPECTRE vznikajú. Asi aj preto som si kúpil AMIGU. Chcel by som sa vyjadriť ku tomu horkému listu od Veroslava O. Podľa mňa nie je správne písať s heslom ja mám MEGA DRIVE a ostatné mi je ukradnuté. Je podľa mňa zbytočné viesť žabomyšie vojny o tom, ktorý stroj je lepší. Podľa mňa má každý svoje klady a nedostatky. Strašne rád by som vedel, čo by asi písal keby mal AMIGU alebo PC. A čo sa týka súťaže, veď ak si nevšímali, tak na tej istej strane je súťaž fy DARTAT priamo pre nich, pri ktorej si ja ani neceknem. A neviem prečo by 8-mičkári nemali vedieť, čo to je FTL. Pretože táto firma vytvorila na Spectre hru SWEVO'S WORLD ešte pod starou značkou GARGOYLE GAMES a potom pod novou FTL napr. LIGHT FORCE, XEIVIOUS, SHOCKWAY RIDER, HYDROFOOL, SCOOPY DOO, THUNDERCATS...

Martin L.



Takže postupne.

DUNE II je i na AMIGU 500. Omlouváme se všem čtenářům kterým nedostatek tohoto údaje způsobil problémy. Pokud jde o DESERT STRIKE, tvůj odhad byl přesný - ICE, autor této recenze je odkojen na C64, a tak o hře CYCLONE neví zloha, ale opravdu zloha nic. Je otázkou, zda o ní vědí i hoši od ELECTRONIC ARTS...

Díky za argumenty obhajující naše soutěže. Tvoje znalosti tvorby firmy FTL jsou neuvěřitelné a prokazují, že tě SPECTRUM vychovalo k obrazu svému. Díky.



Vážená redakce

Zdravím ICEa, ANDREWa, LEEho, Pana Cpt. Vladu, SSC, LUKEho a pana vydavatele. Posílám všem taky pochvalu za poslední číslo EXCALIBURu. To bylo super. Eňo ňuho, prostě paráda. Ale abych vás nepřečhvalil. Mám výhradu k recenzi hry SON OF CHUCK od ICEho. Jak přišel na to, že hra je na SINCLAIRa nebo ATARI. Sám mám DIDAKTIKA, ale o týhle hře jsem já, ani moji známí neslyšel. Jestli ji viděl a má pravdu, tak je to špica. Já si ale spíš myslím, že je to blud. Jaksí jsem taky nepochopil Paňanskou romanci II, a to se o mně zrovna nedá říct, že bych měl IQ bramborového salátu bez cibule. Něco pro ANDREWa: nejlepší byla paňanská balada! Hoši, díky za plakat BEHOLDERA III. Zeď se má na co těšit....

Jan N.



Jak se to stalo s tím nešťastným SON OF CHUCK. Jednoduše: ICE šel jednou pozdě večer domů z masážního salónu, když vtom na něj z okolojezdoucího kočárku vyskočil kojenec s obrovskou palicí, praštil ho do hlavy a řekl mu, že jestli nenapiše do tabulky hodnocení hry SON OF CHUCK zkrácenou informaci, použije palici pro úder do zcela jiných partií, než je relativně chráněná hlava. Když se ICE probral, nezbylo mu nic jiného, než příkazu uposlechnout. Možná se také vrátil z hospody a narazil do sloupce veřejného osvětlení, ale to není rozhodující. Důležité je, že v tabulce hodnocení hry CHUCK ROCK II byla chyba, za kterou se tímto omlouváme. Pokud jde o Paňanskou romanci - názory se různí a toto je jeden z nich. Co se dá dělat (přečíst si to ještě jednou - ANDREW).



Vážená redakce,

zasílám vám takovou malou fíntičku na ELVIRU 2. Když vidím, jak se ANDREW piplá se schováváním předmětů do dobře přístupných místností, byla by škoda ho

jeho trápení nezbatit. Jde asi o toto: Při nedostatku síly, kdy už vám program píše, že více neunesete, stačí udělat toto:

1. Klikněte na objekty, které chcete sebrat
2. Klikněte na ikonu ROOM
3. Klikněte na ikonu kouzlení
4. Klikněte na kterékoli kouzlo
5. Klikněte na hmoždíř a dole se vám objeví prázdná okénka
6. Do těchto okének naskládejte potřebné věci
7. Potom neklikejte na hmoždíř (vlevo nahore), ale na knihu (vpravo nahore)
8. Nyní se pomocí funkce EXIT dostanete zpět do hry
9. Klikněte na ikonu INVENTORY a hele, ty věci tam opravdu jsou

Martin K.



Díky. Co dodat.

Rubriku dopisů v čísle 18 jsme začínali básničkou, dnešní rubriku skončíme stejně. Dokonce básničkou stejného autora. V odpovědi v čísle 18 jsme vyjádřili podiv nad jistým slovem „COMPAING“, jehož původ jsme neodhalili. Podívejme se, jak nám náš čtenář odpověděl:



Čau EXCALIBUR!!!

To jsem já, co jsem vám zkazil jednu (a doufám, že jich nebylo víc) stránku EX.18 svou „mírně propagandistickou“ básničkou.

Jestli pořad hlavou hýbete, co „compaing“ má být? Radu vám dám malou, je to hra na dva a třicet bit. Vřek s velkým písmenem a A místo O se píše - promiňte mi, avšak můj pes se ke mně liže. Chťel jsem říci, že Campaing jsem napsal chťel, ale že se píše velký C a A místo O, že jsem zapomněl.

Když bych to dal do mluvy normální, tak jsem chťel napsat asi toto: compaing má být Campaing EX15, str. 7.

Martin S.



Hlavou hýbat nemůžeme, svaly ztuhlé v křeči jsou, smích udržet nezvládneme, nezůstanem na nohou.

Co tě chlapče, co jen vedlo, báseň novou vytvořit, zase se ti tu povedlo, slovo ono zpotvořit.

Rada naše musí tu být, správný spelling pomůže ti, nejde přece „English“ ubít, jinak je to všechno v řiti.

CAMPAIGN je to slovo pravé, tak se dneska věci mají, nepiš další básně hravě, lidé se ti uchechtají!!!



Tak, a je to. Přišlo nám samozřejmě ještě obrovské množství dalších dopisů, ale na jejich zveřejnění se již dnes nedostalo. Můžete si být jisti, že jsme je všechny četli velice pozorně a že se pokusíme je vydat v některém z dalších EXCALIBURŮ. Pokud by se nám to nepodařilo, nezlobte se na nás, zachovejte nám přízeň a pište. Těšíme se zase příště u naší pravidelné rubriky, která se vám snad alepoň trochu líbí.



Vaše redakce

30

EXCALIBUR pod stromček

Až do vyprodání zásob, nejpozději však do konce letošního roku, si můžete dokoupit STARŠÍ, drobně poškozená čísla Excaliburů od čísla 11 do čísla 17 přímo od vydavatele za mimořádně sníženou cenu 14 Kč (Excalibury 1-10 jsou již vyprodány). Při současné prodejní ceně Excaliburu 29 Kč tím ušetříte více než 50 %! Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užžitnou hodnotu časopisu. Minimální odběr je 6 čísel.

Nová čísla

Jednotná cena je 29 Kč na číslo včetně předplatitelské přílohy Excalibur+. Můžete si předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: „Ex 19 - 30 = 12 x 29 = 348 Kč.“ Současní předplatitelé budou Excalibur+ dostávat automaticky.

Starší čísla

Pokud si předplatíte 6 nebo více starších čísel, získáte jedno číslo za pouhých 14 Kč. Příklad: „Ex 7, 8, 11, 12, 13, 16 = 6 x 14 = 84 Kč“. Při menším odběru stojí jedno číslo 24 Kč.

Jaká čísla máme na skladě?

EXCALIBUR 10 až 17

AMIGA MAGAZIN

3, 4, 5, 6, 7 (1 kus za 14 Kč)

OSOBNÍ POČÍTAČE - 10 Kč

TAŠKA EXCALIBUR (12/93) - 29 Kč

TRIČKO EXCALIBUR (12/93) - 180 Kč

Do 4 týdnů po zaplacení složenkou obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobírku. Pro ČR vyřizuje předplatné též firma A.L.L. PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).

Slovensko

vyřizuje firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10% (odlišný kurs) + 10 Sk (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. číslo 02/291925.

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Kromě Excaliburu budeš dostávat navíc ještě stálou přílohu **Excalibur+** (obvykle 16 celobarevných stran).
2. Nestane se, že bys nesehnal Excalibur nebo Excalibur+
3. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc **zdarma tašku Excalibur+** (12/93).
4. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát **tričko Excalibur+**. (Každý stý předplatitel! - 12/93)
5. Budeš spokojený.

NĚKTERÁ ČÍSLA DOPRODÁNA

Pokud jste nedostali některá zaplacená čísla, je to tím, že jsou doprodána. Při vaší další objednávce proto zaplatte o tento přeplatek méně. Připomínky k distribuci zasílejte na adresu, kde jste časopisy platili. Distribuci hardware a software již PCP neprovozuje.

Chcete získat Excalibur +? Předplaťte si Excalibur!

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenkou typu C napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele (včetně PSČ)
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtete.
4. Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte.

Excalibur v Martinské také v sobotu!

Nejširší výběr Excaliburů, Amiga Magazinů, PIXELů a dalších titulů firmy PCP si můžete od této chvíle zakoupit v prodejně v Martinské ulici v Praze také v sobotu od 10 do 12 hodin. Další novinkou je změna telefonního čísla na 265162.

KDE KOUPIŠTE EXCALIBURY ?

Praha 1

KLUB 602, Martinská 5
PRINGTON, Jindřišská 17
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RŮŽICKÁ-KNIHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12
GRADA BOHEMIA S.R.O., Dlouhá 39
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6
ORPRESS S.R.O., Václavské nám. 17
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bílá Labuť

Praha 2

AMIGA INFO, Šumavská 19
BASIC s.r.o., Ječná 19
BCD s.r.o., Žitná 28
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98

Praha 3-10

COMPUTER-CONNECTION, Branická 46, P-4
VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6

PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7
Prodejna tech. literatury, Bílá 90, Praha 9
REN, Věšínova 5, Praha 10
DIALOG, Kubánské nám. 5, Praha 10

Západní Čechy

CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
BOOKS & SOFT., Pod Záhorskem 27, Plzeň
MULTISYS Plzeň, Pětatřicátníků 22, Plzeň

Jižní Čechy

PAREEX, Lannova třída 49, Č. Budějovice
M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor

Severní Čechy

ATRIS AGENTURA, Jiráskova 602, Kadaň
MULTISYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec
STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa
ALIAS, Pražská 32, Liberec
GERARD, U Stadionu 1563, Most

KNIHKUPECTVÍ M&V, Mírové nám. 25, Ústí n/L.

Východní Čechy

SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975, H. Brod
PRECISOFT v.o.s., Ulrychovo n. 810, H. Králové

Jižní Morava

AUTOCONT MARKET, Žižkova 7, Vyškov
FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Údolní 53, Brno
KNIHKUPECTVÍ DOČKAL, Česká 32, Brno
KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno

Severní Morava

SINCO, s.r.o., Panská 8, Olomouc
DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov
KNIHA U BANKY, Hollarova 14, Ostrava
MOJČÍŠEK, Spojovací 202, Horní Datyně
TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-M.

Slovensko

BONO s.r.o., Štúrova 1 a Južná 49, Košice

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.

ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066



SV 500 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.



SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.



SV 121 TURBO
Model prozačátečnický. Mikrospínače
Cena 188,- Kč.

SV 122 Quickjoy II
Šest kontaktů, autostřelba.
Cena 219,- Kč.



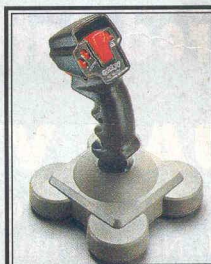
SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínače.
Cena 258,- Kč



SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.



SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů. Dva
spínače na střelbu.
Cena 390,- Kč.



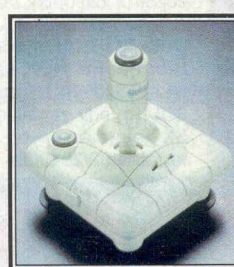
SV 227 Top Star / PC
Nejlepší joystick v nejlépeším
provedení. V moderním
acrylovém obalu
Cena 731,- Kč.



SV 135 Junior Megastar
Malý praktický Megastar.
Se všemi možnými funkcemi.
Cena 460,- Kč.

SV 133 Megastar
Všechny možné funkce.
Stabilní základna.
Veškerý hrací komfort.
Cena 610,- Kč.

SV 132 Hyperstar
Populární povrchová
úprava z robustního
acrylu.
Cena 431,- Kč.



SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný
analogový
joystick pro PC.
Cena 390,- Kč



SV 128 Megaboard
4 velká tlačítka na
střelbu. 10 mikrospínačů.
Dvoje stopky.
Cena 589,- Kč.



SV 201 M5 PC XT/AT
Pro letecký simulátor. S výstupem
na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.

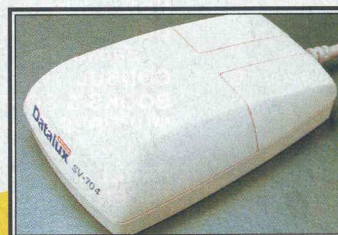
Datalux



SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní
podložka.
Cena 59,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně
softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení
280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 530,- Kč.



**Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.**

**Dodáváme kompletní sortiment
firmy Commodore
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.**